ΘΕΜΑ: ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΣΥΝΔΙΑΛΕΞΕΙΣ ΣΤΟ INTERNET

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
1.500.000 ΔΡΧ.
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ WEB PAGE

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

# PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 121 1 ΜΑΪΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.




ΑΦΙΕΡΩΜΑ INTERNET PROVIDERS


X cellent choice !!!
TURBO•X
intel inside
pentium III
πλαισιο
www.plaisio.gr
Αγορές από το ηλεκτρονικό μας κατάστημα
ΑΘΗΝΑ ( ΕΞΑΡΧΕΙΑ - ΨΥΧΙΚΟ - ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΓΛΥΦΑΔΑ - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ
ΤΗΛ.: 0800-12345, FAX: 0800-67890

# EDITORIAL

Είμαι σίγουρος ότι η αγορά του συγκεκριμένου τεύχους του "PC Master" ήταν είτε το τελευταίο πράγμα που κάνατε προτού ξεχυθείτε στα βουνά και τα λαγκάδια για να ξεκοκκαλίσετε τον οβελία, όπως απαιτεί το έθιμο του Πάσχα, είτε το πρώτο σας μέλημα όταν φτάσατε εκεί. Οπως και να έχει το θέμα, τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα βρίσκομαι κι εγώ κάπου εκεί, κοντά σας, γι' αυτό να είστε παρατηρητικοί.

Στο τεύχος αυτό παρουσιάζουμε ένα adventure το οποίο για ακόμη μία φορά δεν θα καταφέρω να παίξω στην ώρα του. Διότι, καλό το Thief 2, δε λέω, αλλά η εκδρομή "στας εξοχάς", έστω και για αυτές τις λίγες ημέρες (για μας τους καημένους τους εργαζόμενους), είναι κατά τι προτιμότερη. Ασε, θα το παίξω όταν με το καλό επιστρέψω στο "κλεινόν άστυ". Ο Αντρέας, βέβαια, φρόντισε να μου το διαφημίσει δεόντως και είμαι σίγουρος ότι μοναδικός σκοπός του ήταν να με δελεάσει, ώστε να ακυρώσω την προγραμματισμένη μου "έξοδο" και να του κάνω παρέα. Σόρυ, Αντρέα, κάποια άλλη φορά ίσως...

Αυτό που σας έπεσε στο πάτωμα όταν βγάλατε το τεύχος από τη συσκευασία του δεν είναι σκουπίδι και παρακαλώ να το μαζέψετε γρήγορα και να το περιβάλετε με αγάπη και στοργή (το "Προδέρμ" είναι optional). Πρόκειται για το καθιερωμένο πια ερωτηματολόγιο, που στόχο έχει την τακτική προσαρμογή του περιοδικού στις δικές σας απαιτήσεις και προτιμήσεις. Αν δεν μας απαντήσετε, πώς θα ξέρουμε τι θέλετε να αλλάξουμε σε αυτό; Γι' αυτό, παρακαλώ, να επιληφθείτε δεόντως.

Τελειώνοντας και πριν από τις καθιερωμένες ευχές, θα σας συνιστούσα να ρίξετε μια ματιά στη νέα μας στήλη "Αμίλητα". Αν σας αφήσει αποσβολωμένους (αμίλητους, δηλαδή) μην τρομάξετε. Θα πρόκειται για μία υγιή αντίδραση. Ο @milítos, εκτός από ταλέντο, έχει και φαντασία, δε νομίζετε;

Γιάννης Πατρίκος

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 ΜΑΪΟΥ 2000

## ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ



## ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ





**54** **Αφιέρωμα: Internet Providers**

*Το "PC Master" κρίνει και αξιολογεί τους Internet Providers της χώρας μας.*



**64** **Τηλέφωνο μέσω Internet**

*Θα τα πούμε στο... Δίκτυο!*



**82** **Η επέλαση των Ρώσων**

*Η "εισβολή" των Ρώσων στο χώρο του game software.*

## GAMECLUB







*Το add-on του περίφημου Tiberian Sun.*





*Το νέο παιχνίδι της επιτυχημένης σειράς.*





*Γνωρίστε τους εξωγήινους πολιτισμούς.*





*Ενα διαφορετικό action παιχνίδι.*





*Η κούρσα της... καταστροφής!*





**84** **Thief 2**
*Η συνέχεια του Thief είναι πλέον γεγονός.*



**90** **Star Wars: Force Commander**
*Το τελευταίο "διαμάντι" της LucasArts.*



**110** **F1 2000**
*Ισως ο καλύτερος εξομοιωτής Formula 1 που έχουμε δει μέχρι σήμερα.*


PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

**ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr**
**ΕΚΔΟΤΗΣ**: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
**ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος. **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης, Κώστας Φουτσίδης, Ρωμύλος Φρονιμίδης,
**ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
**ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
**ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ**: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιωργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Μ. Βαρελάς, Λ. Συναχερής
**ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη,
**ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

# CD-ROM Pages

***Καλωσορίσατε στις σελίδες των συνοδευτικών CD-ROMs του "PC Master", δύο CDs τα οποία φιλοδοξούν να σας κρατήσουν ευχάριστη συντροφιά, τώρα που οι περισσότεροι από εσάς θα απολαμβάνετε τις διακοπές σας (αλίμονο σε μας). Στο πρώτο CD-ROM, λοιπόν, θα βρείτε δέκα demos των τελευταίων παιχνιδιών που κυκλοφορούν στην "πιάτσα": AIWARS, Comanche vs Hokum, Devil Inside, Earth 2150, Fading Suns: Nobble Armada, Star Wars: Force Commander, Last Call, Michelin Rally Championship, Need for Speed: Porsche Unleashed και Sudden Strike. Οπως βλέπετε, έχουμε παιχνίδια για όλα τα γούστα και όλους τους gamers. Ωστόσο και στο δεύτερο CD υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα, με πρώτο και καλύτερο το επίσημο trailer του Diablo 2. Για τα υπόλοιπα θα πρέπει να ρίξετε μια ματιά στο σχετικό section του κειμένου. Καλή διασκέδαση και καλό Πάσχα!***

*Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος*
*kafouros@compupress.gr*

## DEMOS

CD No 1

### AIWARS: THE AWAKENING

**Εταιρία:** *Nexus Information*
**Απαιτήσεις:** *Pentium 133Hz, 16MB RAM*

Βρίσκεστε κάπου στο μέλλον, σε μια εποχή όπου όλες οι πράξεις γίνονται μέσω ενός δικτύου αποτελούμενου από υπολογιστές με ανεπτυγμένο AI - αλλά χωρίς συναισθήματα και ευαισθησίες. Οι υπολογιστές αυτοί λειτουργούν ως πωλητές, μεσίτες, εξερευνητές, μεσάζοντες κ.λπ.

Εσείς επιλέγετε ένα σύστημα τέτοιων υπολογιστών και ένα σετ βασικών εντολών. Θα πρέπει να κυριαρχήσετε στην παγκόσμια αγορά και ταυτόχρονα να αυξήσετε τη δύναμη του υπολογιστή σας. Μπορείτε βέβαια να επιλέξετε εσείς ποιοι θα είναι οι στόχοι σας, από τους πολλούς διαθέσιμους του παιχνιδιού. Προσοχή όμως, καθώς στο δίκτυο κυκλοφορούν ελεύθερα κάποια "ghosts", για τα οποία λέγεται πως είναι αποτέλεσμα κάποιων αποτυχημένων πειραμάτων του στρατού πριν από χρόνια. Εντούτοις αυτά μπορεί να σας φανούν χρήσιμα, προσφέροντάς σας τη βοήθειά τους, αλλά και να απειλήσουν την ύπαρξή σας. Καλή επιτυχία.

### ENEMY ENGAGED: COMANCHE vs HOKUM

**Εταιρία:** *Razorworks/Empire Interactive*
**Απαιτήσεις:** *Pentium 266MHz, 64MB RAM, Direct 3D*

Το παιχνίδι αυτό ουσιαστικά αποτελεί τη συνέχεια του πολύ καλού "Apache vs Havoc". Αν δεν το θυμάστε, επρόκειτο ίσως για τον καλύτερο εξομοιωτή πολεμικών ελικοπτέρων. Τώρα έχετε την ευκαιρία να πετάξετε σε καινούριες αποστολές με νέα ελικόπτερα ή, αν θέλετε, να χρησιμοποιήσετε το αγαπημένο σας Apache ή το Havoc στις



αποστολές αυτές. Τα γραφικά κυμαίνονται στα επίπεδα του προκατόχου του. Περισσότερα για το παιχνίδι δεν θα αναφέρω τώρα. Αν θέλετε, μπορείτε να διαβάσετε το αναλυτικό review του "General Manolaros", που θα βρείτε στο παρόν τεύχος.

### DEVIL INSIDE

**Εταιρία:** *Cryo Interactive*
**Απαιτήσεις:** *Pentium II 233MHz, 32MB RAM*

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που θυμίζει λίγο το Resident Evil. Αναλαμβάνετε το ρόλο του Dave Ackland, ο οποίος είναι ένας πρώην αστυνομικός, που τώρα ασκεί το επάγγελμα (;) του δημοσιο-



γράφου. Ο Dave όμως έχει κάτι που τον κάνει να ξεχωρίζει από τους κανονικούς ανθρώπους: μπορεί και μεταμορφώνεται σε μια σατανική μορφή, την Deva. Το βράδυ της γιορτής του Halloween, ο Dave εισέρχεται σε ένα στοιχειωμένο σπίτι, στο οποίο έχουν αναφερθεί πολλά εγκλήματα. Στην αναζήτησή του θα έρθει αντιμέτωπος με πολλούς νεκροζώντανους. Αλλά δεν είναι μόνο αυτό. Η όλη προσπάθεια μεταδίδεται ζωντανά από το κανάλι όπου εργάζεται ο Dave, με το κοινό να παρακολουθεί καθηλωμένο την εξέλιξη της περιπέτειας. Τέλος, πρέπει να αναφέρω πως το παιχνίδι συνδυάζει στοιχεία action και adventure - μάλιστα έχει δημιουργηθεί από τον Hubert Chardeau, συγγραφέα της σειράς Alone in the Dark.

## EARTH 2150

***Εταιρία:*** *SSI*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium 200MHz, 16MB RAM, 3D accelerator*

Οπως μπορείτε να καταλάβετε, το παιχνίδι μάς τοποθετεί στο έτος 2150, μια χρονιά όπου πολλά έχουν αλλάξει και ο πλανήτης μας δεν είναι πλέον όπως τον ξέραμε. Μάλιστα, οι συνθήκες έχουν γίνει τόσο άσχημες, ώστε ο άνθρωπος πρέπει να εγκαταλείψει τη Γη, και μάλιστα το συντομότερο δυνατό! Η κατάσταση αυτή προκλήθηκε κυρίως από τον προ δεκαετίας πόλεμο ανάμεσα στη Eurasian Dunasty και τη United Civilized States. Το αποτέλεσμα ήταν να διαταραχθεί ακόμα περισσότερο το ήδη ευαίσθητο οικολογικό σύστημα, με αποτέλεσμα οι συνθήκες διαβίωσης να μην είναι οι ιδανικότερες! Ετσι, αποφασίζεται η μεταφορά όσων έχουν επιζήσει στον πλανήτη Αρη. Αλλά ακόμη κι εκείνη τη δύσκολη στιγμή ένας νέος πόλεμος διαφαίνεται ανάμεσα στις δύο υπερδυνάμεις. Εσείς θα πρέπει να διαλέξετε και να ενταχθείτε στη σωστή πλευρά. Στο παρόν demo θα βρείτε πλήρη tutorials για όλα τα εμπλεκόμενα στρατόπεδα, ενώ θα μπορέσετε να παίξετε από μία αποστολή.



## FADING SUNS: NOBBLE ARMADA

***Εταιρία:*** *Holistic Design*
***Απαιτήσεις:*** -

Στο εν λόγω παιχνίδι ξεκινάτε έχοντας τον έλεγχο ενός αστρόπλοιου και διαθέτοντας πλήρωμα, εξοπλισμό και λίγα χρήματα. Σκοπός σας είναι να δημιουργήσετε τη δική σας δυνατή αρμάδα. Στη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρεθείτε αντιμέτωποι με πολλά από τα απόκρυφα μυστικά του σύμπαντος. Στην προσπάθεια για την επίτευξη του τελικού στόχου σας, θα πρέπει να έρθετε σε επαφή και επιμέρους συμφωνίες με πολλούς άλλους χαρακτήρες που θα συναντήσετε - συμφωνίες που μπορεί να διαλυθούν ανά πάσα στιγμή, επηρεάζοντας άμεσα τις σχέσεις σας με πολύ κόσμο. Ακόμη, για την επίτευξη του σκοπού σας μπορείτε να ακολουθήσετε πολλούς δρόμους, π.χ. να βοηθήσετε στο κυνήγι των διαστημικών πειρατών ή να γίνετε οι ίδιοι πειρατές. Το παρόν demo έχει δημιουργηθεί από την beta έκδοση του παιχνιδιού, οπότε υπάρχει περίπτωση να βρείτε και κανένα μικρό bug.

## STAR WARS: FORCE COMMANDER

***Εταιρία:*** *LucasArts*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 3D accelerator*

Νομίζω πως τα παιχνίδια της σειράς Star Wars δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Το παρόν είναι ένα παιχνίδι real time ground combat, που προσφέρει πρωτόγνωρες εμπειρίες. Αλλωστε όλοι -ή σχεδόν όλοι- οι τίτλοι της συγκεκριμένης εταιρίας τα έχουν καταφέρει πολύ καλά. Το καλό είναι πως καταφέρνει και συνδυάζει αρμονικότατα στοιχεία ενός πολύ καλού RTS με τη θεματολογία των Star Wars. Τα γραφικά του τίτλου κυμαίνονται σε εξαιρετικά επίπεδα, ενώ το gameplay είναι ιδιαίτερα εύχρηστο. Φαίνεται πως η LucasArts το έκανε πάλι το θαύμα της. Ρίξτε κι εσείς μια προσεχτική ματιά στο demo που υπάρχει στο πρώτο CD και διαβάστε το αναλυτικό review του παιχνιδιού από τις σελίδες του παρόντος "PC Master".



## LAST CALL

***Εταιρία:*** *Simon & Schuster Interactive*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium 166MHz, 32MB RAM*

Το Last Call είναι από τα πλέον πρωτότυπα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό. Αυτό μπορείτε να το καταλάβετε εύκολα, αν σας αναφέρω πως αναλαμβάνετε το ρόλο ενός... μπάρμαν! Ναι, καλά διαβάσατε. Ξεκινάτε την καριέρα σας ως ένας νέος και άπειρος μπάρμαν, ο οποίος σερβίρει με αρκετή νευρικότητα τα ποτά που του παραγγέλνουν οι θαμώνες. Προσοχή, όμως: Θα πρέπει πρώτα να ελέγχετε την ταυτότητα των πελατών σας, για να μην έχετε μπλεξίματα με την αστυνομία. Σιγά σιγά θα καταφέρετε να γίνετε πρώτο όνομα στο χώρο σας. Στο παρόν demo μπορείτε να κάνετε μια καλή εξάσκηση και να μάθετε να φτιάχνετε πολλά ποτά. Τρέμε, Τομ Κρουζ!



## RALLY CHAMPIONSHIP 2000

***Εταιρία:*** *Magnetic Fields*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D accelerator*

Πρόκειται για ένα παιχνίδι rally που θυμίζει έντονα μία πολύ βελτιωμένη έκδοση του επιτυχημένου Colin McRae Rally! Ναι, όσο υπερβολικό κι αν φαίνεται κάτι τέ-



τοιο, είναι η πραγματικότητα. Τα γραφικά είναι εκπληκτικά, η κίνηση ομαλότατη και ο χειρισμός εξαιρετικός. Θα βρείτε πολλά μοντέλα αυτοκινήτων και πλήθος διαδρομές για να δοκιμάσετε τις αντοχές σας. Ρίξτε μια ματιά στο demo αυτό και θα καταλάβετε πως έχετε να κάνετε με ένα πράγματι εκπληκτικό racing game. Φυσικά, σύντομα θα δείτε και το review του να κοσμεί τις σελίδες του αγαπημένου σας περιοδικού.

## NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

***Εταιρία:*** *Electronic Arts*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D accelerator*

Ιδού η συνέχεια ενός από τα πλέον επιτυχημένα racing games. Πιστή στο ραντεβού της με τους fans του είδους, η σειρά Need for Speed έφτασε στο πέμπτο μέλος της. Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό από τον τίτλο, το στοιχείο που κυριαρχεί είναι τα αυτοκίνητα της θρυλικής Porsche. Ας μη σας κουράσω όμως με περισσότερα λόγια,



αφού στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε αναλυτικότατο review του παιχνιδιού. Αρκεί να σας αναφέρω πως στο παρόν demo μπορείτε να παίξετε στο Single Player/Quick Race mode μόνο με ένα αυτοκίνητο και σε μία πίστα. Ακόμη, καλό θα ήταν να γνωρίζετε πως υπάρχει χρονικός περιορισμός 15 ημερών.

## SUDDEN STRIKE

***Εταιρία:*** *CDV Software*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium 200MHz, 32MB RAM*

Το Sudden Strike σας μεταφέρει στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και περιέχει πληθώρα αποστολών. Πιο συγκεκριμένα, περιλαμβάνει ρωσικές, γερμανικές, γαλλικές, αμερικανικές και βρετανικές αποστολές. Σε αυτές συμπεριλαμβάνονται η περίφημη απόβαση της Νορμανδίας καθώς και η κατάληψη του Στάλινγκραντ. Το βάθος του παιχνιδιού είναι μεγάλο και έχετε τη δυνατότητα να ορίσετε πολλές παραμέτρους στις τακτικές που θα χρησιμοποιήσετε. Το gameplay του τίτλου κυμαίνεται σε εξίσου υψηλά επίπεδα. Αν, πάντως, θέλετε περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι αυτό, δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στη στήλη "PC Games" του τεύχους 117 (1η Μαρτίου 2000). PC



CD No 2

Οπως θα διαβάσατε ήδη στον πρόλογο, στο δεύτερο CD-ROM θα βρείτε καταρχήν το trailer του Diablo 2! Επίσης, μην παραλείψετε να ρίξετε μια ματιά και στα υπόλοιπα, και κυρίως στο Kingdom Under Fire. Αλλά και στα patches θα βρείτε ενδιαφέροντα προγραμματάκια, που βελτιώνουν τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Το πιο ενδιαφέρον εδώ είναι το patch του FIFANet (www.fifanet.gr) για το FIFA 2000. Περιέχει updates των ομάδων και των εμφανίσεων και επιπλέον τροποποιεί το interface του παιχνιδιού. Αφθονες είναι φυσικά και οι screenshots που έχουμε συμπεριλάβει για εσάς σε αυτό το τεύχος. Ακόμη, όσοι από εσάς παίζετε το νέο παιχνίδι του ΟΠΑΠ "Πάμε Στοίχημα", στο directory /program θα βρείτε κάτι που σας ενδιαφέρει άμεσα.

Ας δούμε όμως τι περιλαμβάνεται στο directory /extras, το οποίο σε κάθε τεύχος σάς επιφυλάσσει νέες εκπλήξεις. Αρχικά θα βρείτε νέες μηχανές δημιουργίας παιχνιδιών adventure καθώς και παιχνίδια κατασκευασμένα με αυτές. Επίσης υπάρχει το γνωστό σας MP3 Kingdom, με τραγούδια ανεξάρτητων καλλιτεχνών. Επιπλέον, στο directory /Nettelephony θα βρείτε προγράμματα που θα σας βοηθήσουν να συνδέσετε το τηλέφωνό σας με το PC σας. Στο directory Music2000 περιέχεται το demo του ομώνυμου πολύ καλού προγράμματος δημιουργίας μουσικής. Θα βρείτε ακόμη την τελευταία έκδοση του λειτουργικού BeOS, ενώ οι φίλοι του Quake 3 μπορούν να ανακαλύψουν την πλήρη έκδοση του Quake 3 Fortress! Φυσικά, υπάρχει επίσης το section με τους τελευταίους drivers για τις δημοφιλέστερες κάρτες γραφικών, ήχου και CD-ROM/Recorders, ενώ δίνει και πάλι το "παρών" το section με προγράμματα και παιχνίδια shareware, στο οποίο αξίζει να ρίξετε μια ματιά.

**TRAILERS**
- Diablo 2
- Gorgon's Legacy
- Kingdom Under Fire
- Oni
- Rune

**SOLUTIONS**
- Legend of Lotus Spring
- Sanitarium

**PATCHES**
- FIFA 2000
- Homeworld
- Nox
- Settlers 3

**SCREENSHOTS**
- Devil Inside
- Diablo 2
- Michelin Rally Masters
- UEFA Manager 2000



Ο ΤΕΛΕΙΟΣ ΣΤΟΧΟΣ...
...ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ ΕΓΚΛΗΜΑ;
THIEF II
THE METAL AGE™
EIDOS INTERACTIVE
© Intermetrics Entertainment Software, LLC DBA Looking Glass Studios 2000. All rights reserved.
Thief 2: The Metal Age is a trademark of Intermetrics Entertainment Software,
LLC DBA Looking Glass Studios. © & Published by Eidos Interactive Limited 2000. All rights reserved. All the other logos are registered trademarks.
LOOKING GLASS STUDIOS
PC CD
Το παιχνίδι θα το βρείτε στα:
computer ALFA
BIG CITY
ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΑ ΠΟΛΥΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΗΛΕΚΤΡΙΚΩΝ εικονα ηχος Ζει μαζί σας
e-motion
μ MICRO LAND
multirama
ONE WAY
Παπασωτηρίου
πλαισιο
και σε όλα τα καλά καταστήματα!
Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4899 000 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536
Despec MULTIMEDIA systems




## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΚΑΚΙ ΤΣΕΠΗΣ

**EXCALIBUR KING MASTER II**

Ένας φορητός δάσκαλος σκακιού, ο οποίος περιλαμβάνει ούτε ένα ούτε δύο, αλλά 72 επίπεδα δυσκολίας. Εκτός του ότι, δηλαδή, χρησιμεύει ως δάσκαλος για τους αρχάριους, μπορεί να δώσει ένα καλό μάθημα στους πιο έμπειρους παίκτες. Περιλαμβάνει 5 είδη εκμάθησης και πολλές επιλογές, όπως αναίρεση κίνησης και αποθήκευση του τρέχοντος παιχνιδιού. Επιπλέον, μπορείτε να παίξετε και ντάμα με 16 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Λειτουργεί με 4 μπαταρίες μεγέθους AA ή με έναν AC Adaptor.

**info** www.igadget.com

## ΕΝΑ ΤΗΛΕΚΟΝΤΡΟΛ ΑΠΟ ΤΟ STAR WARS

**DARTH MAUL SITH-CRAFT UNIVERSAL REMOTE**






Το προϊόν αυτό απευθύνεται στους φίλους των Star Wars. Πρόκειται για ένα τηλεκοντρόλ στο σχέδιο του αστρόπλοιου του Darth Maul. Τα microchips που περιέχει έχουν κωδικούς για πρόσβαση σε όλες τις μάρκες τηλεοράσεων, βίντεο, δορυφορικών πιάτων, DVD players, ακόμη και στερεοφωνικών συγκροτημάτων. Επιπλέον, διαθέτει ένα πλήκτρο, το πάτημα του οποίου σας επιτρέπει να ακούτε ήχους από τα Star Wars. Επιβιβαστείτε, λοιπόν, στο αστρόπλοιο του Darth Maul και ετοιμαστείτε να ταξιδέψετε στα βάθη των... τηλεοπτικών καναλιών.

**info** www.igadget.com

## MP3 ΓΙΑ Τ.Ο ΔΡΟΜΟ

**MP MAN: SAE HAN MP PLAYER MP-F20**



Ακόμα ένας MP3 player, ο οποίος σας επιτρέπει να ακούτε τα αγαπημένα σας τραγούδια ανά πάσα στιγμή. Αν θέλετε, μπορείτε να τον συνδέσετε με το στερεοφωνικό του σπιτιού σας ή και του αυτοκινήτου σας. Διαθέτει ακόμα και encoder software, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τα δικά σας μουσικά CDs. Τέλος, διαθέτει 32MB flash memory και μία -προαιρετική- memory card, που επιτρέπει την αποθήκευση πολλών αρχείων (Mp3, doc, gif, jpg κ.λπ.). Φυσικά, συνοδεύεται από το ανάλογο software για τη σύνδεση με τον Η/Υ σας.

**info** www.opane.com

## ΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΑ ΞΥΠΝΗΜΑΤΑ

### SONY DREAM MACHINE

**Πρόκειται για ένα ραδιόφωνο-ξυπνητήρι, το οποίο όμως ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα του χώρου του. Εκτός από ράδιο περιλαμβάνει και CD Player, ενώ μπορείτε να το προγραμματίσετε να "χτυπήσει" σε δύο διαφορετικές ώρες, και μάλιστα με διαφορετικό ήχο! Η ποιότητα της ηχητικής απόδοσης είναι αντάξια του ονόματος της εταιρίας, ενώ διαθέτει και Mega Bass Surround επιλογή. Καλά ξυπνήματα, λοιπόν, με τη μουσική της επιλογής σας.**

info www.sony.com







## ΜΙΛΗΣΤΕ... ΕΛΕΥΘΕΡΑ

### LCD HANDSFREE PHONE

**Μία ασφαλώς επαναστατική τηλεφωνική συσκευή. Σας δίνει τη δυνατότητα για handsfree ομιλίες, ενώ περιέχει πολλά ακόμη χαρακτηριστικά. Ετσι, στην οθόνη μπορείτε να βλέπετε, εκτός από τον αριθμό που καλείτε, και τη χρονική διάρκεια της ομιλίας. Διαθέτει ακόμη υποδοχή για μικρόφωνο και ακουστικά και προσφέρει τις περισσότερες λειτουργίες που θα βρείτε σε μία ψηφιακή τηλεφωνική συσκευή. Οι δε διαστάσεις του είναι 65x40x13mm και το βάρος του περί τα 50γρ.**

info www.opane.com




## ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΑ ΑΣΤΕΡΙΑ

### BUSHNELL DEEP SPACE TELESCOPE

**Επιτέλους, ένα τηλεσκόπιο που και δεν θα σας στοιχίσει μια περιουσία και κάνει καλά τη δουλειά του. Με αυτό μπορείτε να δείτε τα πράγματα μέχρι και 175 φορές πιο κοντά από ό,τι με γυμνό μάτι. Απλώς εντοπίζετε το "στόχο" σας με το finderscope και στη συνέχεια τον βλέπετε από... κοντά. Απλά και γρήγορα, δηλαδή, μπορείτε να δείτε "ζωντανά" πολλά σημεία του Γαλαξία μας. Πού ξέρετε, αν είστε τυχεροί, μπορεί να πετύχετε και κανένα ΑΤΙΑ. Ωπ, γιατί το στρέψατε προς το παράθυρο της γειτόνισσάς σας;**

info www.bushnell.com

# Η δίκη της Microsoft

Τι άλλο θα μπορούσε να αποτελέσει πρώτη είδηση για μία στήλη, όπως η "PC Νέα", εκτός από τον πρόσφατο δικαστικό αγώνα και την απόφαση που εκδόθηκε εναντίον της Microsoft; Ως γνωστόν, η δικαστική περιπέτεια της Microsoft ξεκίνησε πριν από περίπου δύο χρόνια, όταν κατηγορήθηκε από την




ανταγωνίστρια Netscape ότι ακολουθούσε μονοπωλιακή πολιτική, αφού ο κώδικας των Windows προκαλούσε εμπόδια στην ανάπτυξη ανταγωνιστικού προς τη Microsoft λογισμικού που θα βασιζόταν στην πλατφόρμα των Windows (το Netscape Navigator στην προκειμένη περίπτωση). Η δίωξη ασκήθηκε από την αμερικανική κυβέρνηση και 19 πολιτείες των ΗΠΑ, των οποίων το Σύνταγμα -με ιδιαίτερη έμφαση- απαγορεύει την άσκηση μονοπωλιακής πολιτικής από ιδιώτες.

Τον Μάρτιο του 2000 η υπόθεση όδευε προς συμβιβασμό, καθώς η Microsoft φάνηκε να είναι διατεθειμένη να τροποποιήσει τον κώδικα των Windows, ούτως ώστε να μην παρουσιάζονται αντίστοιχα προβλήματα σε μελλοντικά προγράμματα ανταγωνιστριών εταιριών για το λειτουργικό αυτό. Επίσης, δήλωσε ότι στις νέες εκδόσεις των Windows δεν θα εμπεριέχεται ως στάνταρ ο Internet browser της εταιρίας. Δυστυχώς για τη Microsoft, η ειλικρινής (;) πρόθεσή της δεν έπεισε τους δικαστές, καθώς θεωρήθηκε ασαφής και μη ικανοποιητική. Κατά συνέπεια, η απόφαση που εκδόθηκε στις 3 Απριλίου του 2000 υπήρξε καταδικαστική και βαρύτατη.

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, η Microsoft βρίσκεται υπό την απειλή διάσπασης, ενώ το δικαστήριο ερευνά τον τρόπο με τον οποίο όχι μόνο θα επιβληθούν κυρώσεις στην εταιρία, αλλά και θα αποφευχθούν παρόμοιες επιδιώξεις μονοπωλιακής μεταχείρισης της αγοράς στο μέλλον. Η Microsoft, όπως ήταν αναμενόμενο, δηλώνει αθώα και πρόκειται να εφεσιβάλει την απόφαση του δικαστηρίου.

Οπως και να έχει η κατάσταση, τα δεδομένα που δημιουργούνται μετά την καταδικαστική απόφαση αποτελούν δεδικασμένο, το οποίο επηρεάζει άμεσα τις μελλοντικές αποφάσεις δικαστηρίων που εκκρεμούν έπειτα από αγωγές εναντίον της Microsoft (108 συνολικά), οδηγώντας με μαθηματική ακρίβεια στην επανάληψη της καταδίκης σε πολλές από αυτές.

Η Microsoft, όμως, δεν φαίνεται να συνέρχεται, καθώς μία εβδομάδα μόνο μετά την καταδίκη της νέες κατηγορίες που αφορούν σε παράνομες τακτικές εναντίον των ανταγωνιστών της ήρθαν να προστεθούν. Το Web Standards Project (μία προσπάθεια να τυποποιηθεί παγκοσμίως το λογισμικό για το Διαδίκτυο) κατηγορεί την εταιρία ότι ενσωματώνει δικές της τεχνολογίες στα νέα Windows, διαφοροποιημένες από τα δικτυακά πρότυπα, με αποτέλεσμα την πιθανή ύπαρξη στο μέλλον σελίδων που θα αναγνωρίζονται μόνο από τον Explorer και όχι από ανταγωνιστικούς browsers. Εδώ, από ό,τι φαίνεται, ισχύει η ρατσιστική παροιμία: "τον αράπη κι αν τον πλένεις, το σαπούνι σου χαλάς".

# Η HP συμπιέζει τις τιμές των φορητών

Το στόχο της συμπίεσης της κατώτατης τιμής των φορητών υπολογιστών κάτω από τα 1.000 δολάρια φαίνεται να πετυχαίνει η Hewlett-Packard. Παρουσιάζει αυτήν την εποχή δύο μοντέλα της σειράς Pavilion, εξοπλισμένα με επεξεργαστή K6-2 της AMD, εκ των οποίων το ένα θα προσφέρεται στην τιμή των 999 δολαρίων (αγαπημένη συνήθεια των Αμερικανών να προσφέρουν προϊόντα στην τιμή x-1 δολάρια για να φαίνεται καλύτερα στο μάτι). Επίσης, η εταιρία δηλώνει ότι μειώνει περαιτέρω την τιμή του notebook της σειράς Pavilion N3210, στα 1.099 από 1.149 δολάρια. Με αυτόν τον τρόπο, η HP, η οποία είναι η No1 εταιρία κατασκευής φορητών υπολογιστών, επιχειρεί να




απευθυνθεί στα πιο περιορισμένα βαλάντια, διατηρώντας όμως την υψηλή ποιότητα των προϊόντων της.

Ο N3210 βρίσκεται στην κατώτερη βαθμίδα των notebooks, ως προς τη σύνθεση, αφού περιλαμβάνει:

- Επεξεργαστή K6-2 στα 433MHz
- Μνήμη SDRAM 64MB (100MHz)
- Οθόνη 12,1" HPA, ανάλυσης 800x600
- 6GB σκληρό δίσκο
- CD-ROM 24x
- 56Kbps εσωτερικό modem

Οι 380.000 δραχμές της τιμής του τον αναβαθμίζουν σε μία ιδιαίτερα συμφέρουσα πρόταση, που συνδυάζει εξαιρετική ποιότητα, με επαρκείς επιδόσεις, εν αναμονή των notebooks της HP, που θα σπάσουν το φράγμα των 350.000 δραχμών προς τα κάτω.

# Παρουσιάστηκε το Windows Media Player 7

Την έκδοση 7 του Windows Media Player παρουσίασε η Microsoft το μήνα που πέρασε. Στο πακέτο ενσωματώνονται πολυάριθμα εργαλεία επεξεργασίας multimedia εφαρμογών, όπως εικόνα, video, ηχητικά αρχεία, ραδιόφωνο, jukebox και πολλά άλλα.

Ανάμεσα στα εργαλεία που προσφέρει στο χρήστη το Microsoft Windows Media Player 7 περιλαμβάνονται:



- Αναπαραγωγή και αντιγραφή μουσικών CDs
- Radio tuner, με δυνατότητα αποθήκευσης 1.500 σταθμών
- Windows Media Format, το οποίο συμπιέζει μουσικά αρχεία στο μισό μέγεθος από ό,τι το MP3!
- Ενσωματωμένο equalizer 10 περιοχών
- Δυνατότητα παρακολούθησης βίντεο στο Δίκτυο, ακόμη και με 28,8Kbps σύνδεση, ενώ για ταχύτητα σύνδεσης 300Kbps επιτυγχάνεται ρυθμός ανανέωσης 60fps

Το interface του προγράμματος είναι ιδιαίτερα εξελιγμένο, όπως φαίνεται και από τις φωτογραφίες, ενώ παρέχεται η δυνατότητα




πλήρους customization στην εμφάνισή του. Ο χρήστης έχει πρόσβαση σε όλα τα εργαλεία του τίτλου από τη βασική οθόνη, ενώ του παρέχεται η δυνατότητα να πλαισιώσει τη μουσική που ακούει με διάφορα οπτικά εφέ της αρεσκείας του. Ο τίτλος θα προσφέρεται μαζί με τη νέα έκδοση των Windows Me. Πρόκειται για ένα πακέτο που δικαιώνει με το παραπάνω τον multimedia χαρακτήρα του.

# Η Amiga ξαναγεννιέται

Τι σας θυμίζω τώρα... Χρυσές εποχές, κατά τις οποίες οι κάτοχοι Atari και οι ιδιοκτήτες Amiga έπαιζαν μπουνιές για το ποιο είναι το καλύτερο μηχάνημα. Τα νέα που μας έρχονται θα ευχαριστήσουν σίγουρα τους τελευταίους. Οι πρωτοποριακές εφαρμογές της πασίγνωστης, αλλά δυστυχώς ξεχασμένης Amiga, όπως το multitasking και το παραθυρικό περιβάλλον του λειτουργικού, δεν ήταν ικανές να διατηρήσουν τον εν λόγω υπολογιστή στη ζωή, καθώς οι κατασκευαστές software, στα τέλη της δεκαετίας του '80, σταμάτησαν να τον υποστηρίζουν στρέφοντας την προσοχή τους στο χώρο των home PCs, που είχε αρχίσει να διευρύνεται ραγδαία εκείνη την εποχή, για να φτάσουμε στα σημερινά δεδομένα. Τώρα η Amiga επιστρέφει δριμύτερη, καθώς στο show Amiga2000, που έλαβε χώρα στο Saint Louis την 1η Απριλίου, παρουσιάστηκε ένας νέος υπολογιστής, ο οποίος θα ενσωματώνει το εκμοντερνισμένο λειτουργικό Amiga OS 3.5 (βασισμένο στην Java) και πρόκειται να παρουσιαστεί στην αγορά στα τέλη του τρέχοντος έτους.

Σύμφωνα με τα μέχρι τώρα στοιχεία, την "καρδιά" του υπολογιστή θα αποτελεί ο επεξεργαστής της AMD K6-II στα 500MHz και θα συνοδεύεται από 64MB RAM και κάρτα γραφικών nVidia GeForce 256. Εκτός του νέου λειτουργικού συστήματος, το οποίο φέρει το παρατσούκλι "Tao", ο υπολογιστής θα προσφέρεται και με το Linux. Ηδη η Corel έσπευσε να δηλώσει ότι θα παρέχει υποστήριξη στη νέα Amiga, προσφέροντας μία τροποποιημένη εκδοχή του Linux, αλλά και άλλες εφαρμογές. Η πιθανή επιτυχία του προϊόντος βασίζεται αφ' ενός στην ομοιότητά του με τους home PCs, αφ' ετέρου στη θερμή υποστήριξη που αναμένεται να απολαύσει από τους φανατικούς οπαδούς της Amiga. Ιδωμεν...



# flash

Η AMD, για πρώτη φορά στην ιστορία της, σπάει το φράγμα του 1 δισεκατομμυρίου δολαρίων (350 δισεκατομμύρια δραχμές) στις πωλήσεις του πρώτου τριμήνου του 2000. Οταν μιλάμε για πραγματικούς... κολοσσούς.

Μπορεί αυτή τη στιγμή ο GeForce256 της nVidia να αποτελεί την οροφή στις 3D κάρτες γραφικών, να όμως που η nVidia διέρρευσε την είδηση ότι πολύ σύντομα θα παρουσιάσει το διάδοχό του, γεγονός που σημαίνει ότι μάλλον μέχρι το καλοκαίρι θα βρίσκεται στις βιτρίνες των καταστημάτων.

Νεότερες πληροφορίες για τα Windows Me, για τα οποία γράψαμε σε προηγούμενο τεύχος, αναφέρουν ότι ήδη παρουσιάστηκε η beta 3 έκδοσή τους, η οποία εμπεριέχει τον Explorer 5.5 (παρά την καταδικαστική απόφαση εναντίον της Microsoft ακριβώς λόγω της ενσωμάτωσης του Explorer στα Windows 98). Επίσης, με σκοπό την αύξηση του multimedia χαρακτήρα, το νέο λειτουργικό θα φέρει τα προγράμματα Media Player 7 και Movie Maker, αναπαραγωγής και επεξεργασίας εικόνας και ήχου.

Η Seagate στις αρχές Απριλίου παρουσίασε στο κοινό το σκληρό δίσκο με τη μεγαλύτερη ταχύτητα περιστροφής σε παγκόσμιο επίπεδο. Ο Cheetah X15 περιστρέφεται στις 15.000rpm, με αποτέλεσμα να προσφέρει δυνατότητα μεταγωγής δεδομένων με ρυθμό 42,5MB/sec, έχοντας μέσο χρόνο αναζήτησης 3,9msec. Ο X15 θα τιμάται στις ΗΠΑ κάτω από 1.000 δολάρια. Η παρουσία του X15 γίνεται παράλληλα με την πρόσφατη εξαγορά της Seagate από τη Veritas έναντι 20 δισ. δολαρίων.

Στο παρασκήνιο της πολύκροτης δίκης της Microsoft η είδηση που ακολουθεί. Οπως δημοσιεύθηκε στην έγκριτη εφημερίδα "New York Times" ο πρόεδρος των συμβούλων της εταιρίας Ραλφ Ριντ προσπάθησε να ασκήσει πιέσεις στον υποψήφιο για το χρίσμα του προέδρου Τζορτζ Μπους (τον νεότερο). Συγκεκριμένα, ο Ριντ έστελνε e-mails σε υψηλά ιστάμενους της Νέας Υόρκης, προσκαλώντας τους να συνηγορήσουν υπέρ της Microsoft αποστέλλοντας επιστολές υποστήριξης στον κ. Μπους. Οχι μόνο δεν διαψεύστηκε η προαναφερόμενη είδηση από τη διοίκηση της εταιρίας, αλλά ο Ριντ δικαιολογήθηκε λέγοντας ότι απλώς η πρόθεσή του παρεξηγήθηκε, παραδεχόμενος εμμέσως ότι συνέβησαν τα όσα κατηγορείται από την εφημερίδα ότι έπραξε. Διαπλεκόμενα...

# Αλλος ένας υπολογιστής σε... δίαιτα

Οι τεχνολογικές καινοτομίες της NEC δεν σταματούν εδώ. Στο προηγούμενο τεύχος σάς είχαμε παρουσιάσει τον υπερελαφρύ desktop PC της Sony, VAIO PCV-L630. Η απάντηση της NEC σε αυτή τη νέα μόδα υπολογιστών ακούει στο όνομα PowerMate2000.



Ο PowerMate2000 προσφέρεται στην ίδια τιμή με τον VAIO, δηλαδή 2.500 δολάρια. Εμείς παραθέτουμε τα χαρακτηριστικά



του και αφήνουμε τη σύγκριση σε εσάς.

- Επεξεργαστής Pentium III στα 550MHz
- Μνήμη SDRAM 64MB, επεκτάσιμη στα 256MB
- Chipset Intel 82810 (100MHz)
- Ενσωματωμένη μνήμη cache L1 32KB, L2 256KB
- Οθόνη LCD 15", τεχνολογίας TFT
- Σκληρός δίσκος 6GB
- Atapi CD-ROM 24x
- Κάρτα γραφικών Intel i810 AGP, 8MB (1.600x1.280 pixels με 16 εκατομμύρια χρώματα)
- Κάρτα ήχου SoundBlaster Pro, με δύο ενσωματωμένα ηχεία στον υπολογιστή
- Συνολική διάσταση, συμπεριλαμβανομένης της οθόνης, 26,5x19x37,5cm και βάρος 6 κιλά
- Εξωτερικές θύρες: 2 PS/2, 2 USB, VGA-out και RJ-45 LAN για τοπικό δίκτυο.

# EPSON Stylus Color 670

Ο νέος 4χρωμος inkjet εκτυπωτής, που έρχεται να αντικαταστήσει τον Stylus Color 660 της EPSON, παρουσιάστηκε στην αγορά το προηγούμενο δεκαπενθήμερο. Ο EPSON Stylus Color 670 τοποθετείται στη μεσαία σειρά των εκτυπωτών ψεκασμού της εταιρίας, διαθέτοντας τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

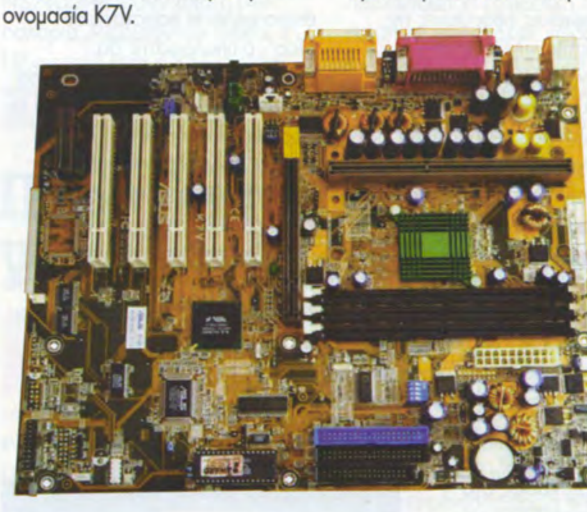


- Μέγιστη ανάλυση 1.440x720dpi
- Μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης κειμένου σε A4, 5ppm
- Μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης γραφικών σε A4, 3 ppm
- Buffer μεγέθους 256KB
- Μονόχρωμο cartridge 64 ακροφυσίων
- Εγχρωμο cartridge 96 ακροφυσίων (32 για κάθε χρώμα)
- Μέγεθος σταγονιδίου μελάνης 7 picoliters
- Διάρκεια ζωής μονόχρωμου cartridge 540 σελίδες (με 15% επικάλυψη)
- Διάρκεια ζωής έγχρωμου cartridge 300 σελίδες (με 15% επικάλυψη)
- Τροφοδότης 100 σελίδων

Κατά τ' άλλα, ο EPSON Stylus Color 670 διαθέτει την τεχνολογία Piezo της εταιρίας για ποιοτικότερη εκτύπωση, συνδέεται στη θύρα USB του υπολογιστή, συνοδεύεται από επαρκές βοηθητικό software αλλά και από τους απαραίτητους drivers για Windows 95/98/NT. Το παραπάνω πακέτο θα διατίθεται σε τιμή παραπλήσια με αυτήν του Stylus Color 660.

# Mainboard για τον Athlon/AMD

Σε προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφερθεί στο πρώτο mainboard που κυκλοφόρησε από την ASUS, για να υποστηρίξει τον Athlon των 1.000MHz της AMD. Ας δούμε αναλυτικότερα τις προδιαγραφές αυτού του mainboard, με την ονομασία K7V.



Πρόκειται για mainboard Slot-A αρχιτεκτονικής ATX, που είναι βασισμένο στο chipset VIA KX133 για υποστήριξη της σειράς Athlon από τα 550MHz έως και το 1GHz. Η μνήμη cache L1 είναι μεγέθους 128KB, ενώ η cache L2 ανέρχεται στα 512KB. Για τη συνδεόμενη RAM παρέχει τρία DIMMs για chips των 168pin, με μέγιστο συνολικό μέγεθος 1,5GB (PC133 ή PC100 SDRAM). Οπως ήταν αναμενόμενο, υποστηρίζεται το πρότυπο AGP4x για την κάρτα γραφικών και το UltraDMA/66, ενώ εκτός από τη θύρα AGP και τις 5 επιπλέον PCI που διαθέτει, ενσωματώνει και 1 AMR (Audio Modem Riser). Στον τομέα των εξωτερικών συνδέσεων βρίσκουμε κλασικά 1 θύρα για πληκτρολόγιο PS/2 και 1 για mouse PS/2, καθώς επίσης 1 παράλληλη, 2 USB (με δυνατότητα αναβάθμισης στις 4 USB) και 1 Game/MIDI.

Χωρίς λοιπόν κάποιο εντυπωσιακό γνώρισμα, αλλά και χωρίς να της λείπει τίποτε, η ASUS K7V έρχεται να καλύψει τις ανάγκες που θα δημιουργηθούν στους ευτυχείς κατόχους του Athlon των 1.000MHz.

# Οι οθόνες LCD μεγαλώνουν

Η NEC παρουσίασε την τεραστίων διαστάσεων (για τα δεδομένα των οθονών υγρών κρυστάλλων) οθόνη TFT/LCD, MultiSync 2010T, με διαγώνιο ορατού πλαισίου 20,1" (περίπου 51 εκατοστά), μέγεθος αξεπέραστο έως σήμερα. Η μέγιστη ανάλυση που εμφανίζει η οθόνη είναι 1.240x1.024 pixels στα 76Hz και 16 εκατομμύρια χρώματα, ενώ οι οριζόντιες συχνότητές της βρίσκονται στο φάσμα μεταξύ 24,8KHz έως 80KHz. Η συσκευή συνοδεύεται από πλήθος ρυθμίσεων, ενώ καλύπτει τα standards ποιότητας TUV/GS και MPRII. Επίσης καλύπτεται από τριετή εγγύηση καλής λειτουργίας από την εταιρία.

Ως γνωστόν, όπως λένε και οι φίλοι μας οι Αγγλοι, "you get what you pay". Για να γίνετε λοιπόν ο ευτυχής κάτοχος αυτού του



τεχνολογικού κολοσσού, δεν έχετε παρά να διαθέσετε μόνο... 1.750.000 δραχμές.

# Επεξεργαστής "όλα σε ένα"

Εδώ και αρκετό καιρό οι κατασκευάστριες εταιρίες πειραματίζονται στην κατασκευή επεξεργαστή με ενσωματωμένα κάποια από τα επιμέρους κυκλώματα που βρίσκονται στο mainboard του PC μας, όπως ο επεξεργαστής, οι κάρτες γραφικών και ήχου, οι ελεγκτές μνήμης, με αποτέλεσμα αφ' ενός την αύξηση της απόδοσης, αφ' ετέρου την περαιτέρω σμίκρυνση των υπολογιστών και τη διευρυμένη χρήση του επεξεργαστή και σε άλλες συσκευές.



Η Intel παρουσίασε ένα τέτοιο chip, το Timna (από ένα φαράγγι του Ισραήλ), το οποίο ανήκει στην κατηγορία "system-on-a-chip". Το Timna θα βρίσκεται στο επίπεδο απόδοσης ενός Celeron στα 700MHz και σκοπός της εταιρίας είναι να ενσωματωθεί σε υπολογιστές των οποίων η αξία δεν θα ξεπερνά τις 200.000 δραχμές. Η Intel αναφέρει ότι ο συγκεκριμένος επεξεργαστής θα βγει στην αγορά εντός του δευτέρου εξαμήνου του 2000 και θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί, εκτός από τους desktop υπολογιστές, σε ηλεκτρονικές συσκευές, όπως τηλέφωνα και palmtops. Αναλυτική αναφορά και παρουσίαση των δυνατοτήτων του Timna έγινε από τον υποδιευθυντή της Intel Albert Yu, στο "Intel Developer Forum" που πραγματοποιήθηκε στο Palm Springs των ΗΠΑ. Σύμφωνα με τον κ. Albert Yu, τουλάχιστον αρχικά, ο επεξεργαστής θα έχει χαρακτήρα συμπληρωματικό του Celeron.

Αν και το συγκεκριμένο project δεν έχει προβληθεί ιδιαίτερα, σε περίπτωση επιτυχίας οι πιθανότητες θεαματικών αλλαγών στην αρχιτεκτονική και την εμφάνιση των μελλοντικών υπολογιστών είναι αυξημένες.

# Το υπερ-βαρύ πυροβολικό της ASUS

Αφήστε τη Voodoo3 για τους "πτωχούς" και μπείτε στην ελίτ των καρτών γραφικών. Η Asus προσφέρει το ασυναγώνιστο μοντέλο V6800 64MB GeForce






256 DDR για τους απαιτητικούς, που διαθέτουν επιπλέον βαθιά τσέπη. Πάρτε απλώς μία γεύση από τα χαρακτηριστικά της κάρτας:

- Επεξεργαστής γραφικών nVidia GeForce256
- 350MHz RAMDAC
- Μνήμη 64MB DDR SDRAM (η DDR θεωρητικά επιτυγχάνει ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων, διπλάσιες από αυτές των απλών SDRAM με τον ίδιο χρονισμό)
- Fill rate της τάξης των 480 εκατομμυρίων pixels ανά δευτερόλεπτο
- Μέγιστη αναπαραγωγή 15 εκατομμυρίων τριγώνων ανά δευτερόλεπτο
- Ανεξάρτητες μηχανές rendering, επεξεργασίας φωτισμού και γεωμετρίας
- Γραφικά 2D ανάλυσης 2.048x1.536 στα 75Hz
- Υποστήριξη προτύπων AGP4x, MPEG-II, OpenGL (για Windows 98/2000 και NT) και DirectX 7.0
- Θύρες Video-in, TV-out, DVD

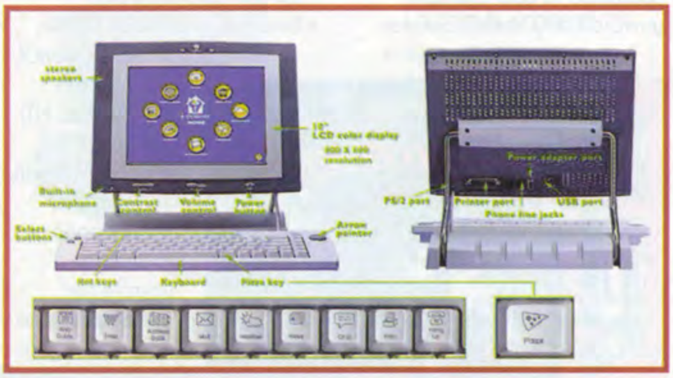
Η διαφορά με το υπάρχον μοντέλο των 32MB προκύπτει από την αύξηση της μνήμης στα 64MB, η οποία όμως είναι ορατή περισσότερο στις υψηλές αναλύσεις (όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο). Στο πακέτο της V6800 64MB GeForce 256 DDR ο ευτυχής κάτοχος θα βρει επίσης μία πλήρη έκδοση των "Drakan: Order of Flame" και "Rollcage" και ένα επιπλέον CD με 12 demos νέων παιχνιδιών. Στην έκδοση Deluxe συμπεριλαμβάνονται και 3D glasses. Ολα τα παραπάνω σας προσφέρονται σε τιμή που ξεπερνάει τις 120.000 δραχμές.

# Net news

**Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο ενδιαφέρουσες ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!**

## ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ INTERNET

Οι συνεχείς εξελίξεις στις προσφερόμενες υπηρεσίες μέσω Διαδικτύου οδήγησαν τις κατασκευάστριες εταιρίες στην παραγωγή υπολογιστή με καθαρά δικτυακό ρόλο. Η ιδέα αποκαλείται Internet Appliance και η συσκευή i-Opener αποτελεί το πρώτο δείγμα της. Πρόκειται για έναν μινιμαλιστικό υπολογιστή, ο οποίος στη σύνθεσή του περιλαμβάνει μία οθόνη LCD 10" με ενσωματωμένο το απαιτούμενο hardware για τη σύνδεση και ένα πληκτρολόγιο με έξτρα πλήκτρα, αποκλειστικά για δικτυακή λειτουργία. Το πακέτο ζυγίζει μόνο δυόμισι κιλά και διαθέτει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:



- Διαστάσεις: 30cm x 23cm x 8,5cm
- Επεξεργαστή τύπου x86 στα 200MHz
- Μνήμη RAM 32MB και 16MB Flash
- Ενσωματωμένο modem 56Kbps
- Εξωτερικές θύρες: printer, USB, 2 τηλεφωνικές, PS/2
- Ενσωματωμένα μεγάφωνα

Στον τομέα της σύνδεσης με το Internet υποστηρίζονται τα πρότυπα HTTP 1.1, HTML 3.2, RealAudio 5.0, Javascript 1.1, SSL 128-bit encryption και βέβαια Cookies.

Το i-Opener επικεντρώνει τις δυνατότητές του κατά βάση στο e-commerce, δηλαδή στις αγορές μέσω Διαδικτύου (σκεφτείτε μόνο ότι υπάρχει ξεχωριστό "Pizza Key"). Η συσκευή πωλείται στις ΗΠΑ στην πολύ λογική τιμή των 99 δολαρίων (35.000 δραχμές), με μηνιαία επιπλέον εισφορά 22 δολαρίων (7.700 δραχμές) για τις παρεχόμενες υπηρεσίες Internet. Αν και το σχέδιο φαίνεται πολλά υποσχόμενο, πρέπει να περάσει κάποιο χρονικό διάστημα για να κριθεί η επιτυχία του, καθώς παρόμοιες προσπάθειες στο παρελθόν οδηγήθηκαν σε αποτυχία.

## ΕΚΔΟΣΗ 6.0 ΤΟΥ NAVIGATOR

Στο προηγούμενο τεύχος σάς είχαμε αναφέρει τα σχέδια της Netscape για την έκδοση 6.0 του Navigator, του κύριου ανταγωνιστή του Microsoft Explorer, ο οποίος μάλιστα είχε μείνει πολύ πίσω στις πωλήσεις εξαιτίας των προγραμματιστικών προβλημάτων της έκδοσης 5.0 που οδήγησαν στη ματαίωσή της. Ηδη διατίθεται στο site της Netscape η preview έκδοση του Navigator 6.0 για download (περιλαμβάνεται και στο δεύτερο CD του παρόντος τεύχους).

Οι πρώτες εντυπώσεις είναι ανάμεικτες. Το interface είναι αρκετά φιλικό, πιο λειτουργικό και σαφώς πιο ελκυστικό από το αντίστοιχο του Explorer. Από ό,τι φαίνεται, η τεχνολογία της μηχανής αναζήτησης Gecko, στην οποία έχει χτιστεί το Navigator 6.0, οδηγεί όντως σε βελτιωμένες ταχύτητες και σαφώς μικρότερες απαιτήσεις από το σκληρό δίσκο σας (η



πλήρης έκδοση καταλαμβάνει μόλις 7,5MB). Επίσης, προσφέρει εξαιρετικά λειτουργική διαχείριση των προσωπικών e-mails (ανεξάρτητα από τον αριθμό των ξεχωριστών λογαριασμών ηλεκτρονικής αλληλογραφίας που διαθέτετε). Ομως, πιθανώς λόγω του γεγονότος ότι η έκδοση ήταν preview, παρατηρήθηκαν μερικά προβληματάκια, όπως περιοδικά crashes και αδυναμία ανάγνωσης σελίδων, τα οποία πιστεύουμε ότι στην τελική έκδοση θα έχουν εξαλειφθεί. Απομένει να δούμε τι κόλπο θα σκαρφιστεί η Microsoft για να περιορίσει την εξάπλωση του Navigator και, βέβαια, για να διατηρήσει το μεγαλύτερο κομμάτι της πίτας των Internet browsers.

**www.netscape.com**

## ΟΝΟΜΑΤΑ ΜΕ ΑΞΙΑ

Πώς μπορεί το Internet να κάνει κάποιον πάμπλουτο από τη μία στιγμή στην άλλη μόνο και μόνο επειδή κατοχύρωσε ένα όνομα... περιζήτητο;

Ο mister Cool, δηλαδή ο άνθρωπος που έχει κα-






τοχυρώσει τη διεύθυνση Cool.com, ονόματι Tim Lee, δέχθηκε προσφορά 38 εκατομμυρίων δολαρίων (13,3 δισ. δραχμές!) για παραχώρηση του ονόματος της σελίδας του. Το ωραίο είναι ότι ο Tim Lee παρέλαβε τη συγκεκριμένη διεύθυνση εντελώς δωρεάν, μέσω της φοιτητικής ιδιότητάς του, ακριβώς με αυτόν το σκοπό, να γίνει δηλαδή κάποτε διάσημο το όνομα (και ο ίδιος πλούσιος). Φανταστείτε ότι μέχρι πρόσφατα το μόνο που έβρισκε κάποιος στη σελίδα του ήταν ένα banner με το όνομα Cool.com.

Αλλη μία διασκεδαστική (και άκρως κερδοφόρα) ειδησούλα, όπως η παραπάνω, αφορά στο μικροσκοπικό νησί του Ειρηνικού με το όνομα Τουβαλού. Το εν λόγω νησάκι, με πληθυσμό 10.800 κατοίκων, έχει κατοχυρώσει το δικό του δικτυακό διακριτικό. Οπως οι ελληνικές σελίδες έχουν ως διακριτικό την κατάληξη .gr, έτσι και οι τοπικές σελίδες του Τουβαλού, αν επρόκειτο να δημιουργηθούν κάποτε, καθώς το Τουβαλού διαθέτει μόνο έξι τηλεφωνικές γραμμές, θα κατέληγαν σε .tv. Η εταιρία πώλησης domain στο Διαδίκτυο dotTV, θέλοντας να πουλήσει σελίδες σε διάσημα τηλεοπτικά κανάλια, θεώρησε ότι η κατάληξη .tv θα ήταν η πιο ενδεδειγμένη. Αποφάσισε λοιπόν να αγοράσει το δικαίωμα της κατάληξης από το νησί Τουβαλού προς 50 εκατομμύρια δολάρια! Περιττό βέβαια να τονίσουμε ότι το συγκεκριμένο ποσό αποτελεί το μεγαλύτερο καταγεγραμμένο έσοδο στον προϋπολογισμό του νησιού.

**www.cool.com**
**www.tv**

## ΑΣΤΡΟΝΟΜΙΚΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ

Παγκόσμια ρεκόρ ταχύτητας δεν σπάνε μόνο τα αεροπλάνα και τα αυτοκίνητα αλλά και το Internet. Η αμερικανική κυβέρνηση, σε συνεργασία με 170 πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα και επιχειρήσεις, διοργανώνει διαγωνισμό ταχύτητας μεταφοράς δεδομένων μέσω Διαδικτύου με έπαθλο 10.000 δολάρια. Το τελευταίο ρεκόρ που κατεγράφη ήταν μεταφορά μέσα σε 82 δεύτερα δεδομένων μεγέθους 8,4GB σε απόσταση 5.626 χιλιομέτρων και μάλιστα χρησιμοποιώντας το κλασικό πρωτόκολλο TCP/IP. Οι ανωτέρω αριθμοί μεταφράζονται σε ταχύτητα διαμεταγωγής δεδομένων της τάξης των 830MB/sec (830.000KB/sec)!

## ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Η Ελλάδα γίνεται σελίδα στο Internet. Μία πρωτοβουλία του Υπουργείου Εξωτερικών οδήγησε στην κατασκευή ενός site με σκοπό την προβολή της χώρας μας στο εξωτερικό. Στη σελίδα θα φιλοξενούνται περισσότερα από 150 θέματα πολιτικής, πολιτισμού, τουρισμού, οικονομίας, περιβάλλοντος. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στα θέματα απόδημου ελληνισμού. Η επωνυμία του site είναι "Greece Now".
**www.greece.gr**

Η THEA.gr βραβεύθηκε ως η καλύτερη ελληνική μηχανή αναζήτησης από τον ετήσιο διαγωνισμό Web Awards που διοργανώθηκε (για δεύτερη συνεχή χρονιά) από την εκδοτική εταιρία Direction.
**www.thea.gr**

Ποιος είπε ότι η ομάδα με το πιο ανατρεπτικό χιούμορ όλων των εποχών Monty Python μας τελείωσε; Επισκεφθείτε τη διεύθυνση **www.pythonline.com** για άπειρα γέλια. Αν γνωρίζετε τι εστί χιούμορ των Monty Python, θα με θυμηθείτε. Οι υπόλοιποι, αν δεν γελάσετε από την πρώτη στιγμή, όσο και να προσπαθήσετε δεν πρόκειται να καταλάβετε το πνεύμα τους.

Οι φανατικοί gamers της στήλης, κυρίως όσοι ασχολούνται με παιχνίδια στρατηγικής, επιβάλλεται να επισκεφθούν το "The Gamers Net". Εκεί θα βρουν έτοιμα σενάρια, πληροφορίες για τα παιχνίδια, αντιπάλους για on-line αναμετρήσεις, χρήσιμες οδηγίες για κατασκευή σεναρίων και όλα τα βοηθητικά προγράμματα για τα αγαπημένα τους παιχνίδια διαθέσιμα για download.
**www.thegamers.net**

Δικτυακό έγκλημα στις ΗΠΑ. Τον προηγούμενο μήνα η 20χρονη Amy Bower από το New Hamshire δολοφονήθηκε από κάποιον που την γνώρισε μέσω Διαδικτύου. Ο δράστης, όχι μόνο ήξερε το ημερήσιο πρόγραμμα του θύματος, αλλά είχε το θράσος να δημοσιοποιήσει τους σκοπούς του και τη μέθοδο του εγκλήματος στο Internet, χωρίς βέβαια κανείς να δώσει σημασία. Η ενέργεια αυτή έχει θορυβήσει ιδιαίτερα την αμερικανική κυβέρνηση, όπου Δημοκρατικοί και Ρεπουμπλικάνοι από κοινού προσπαθούν να βρουν μεθόδους προστασίας των ατομικών στοιχείων στο Διαδίκτυο.

Πολλές φορές ακόμη και μεγάλα sites, άθελά τους (;), συμμετέχουν στο εμπόριο πειρατικών αντιγράφων μέσω του Internet. Η Sega και η Nintendo άσκησαν ποινική δίωξη για ασφαλιστικά μέτρα στην Yahoo!, επειδή -όπως ισχυρίζονται- η τελευταία δεν ελέγχει επαρκώς τα προϊόντα που διοχετεύονται στις δικτυακές δημοπρασίες της, με αποτέλεσμα να πωλούνται πλαστά αντίγραφα τίτλων τους.

Τα προβλήματα από την έλλειψη κατοχύρωσης του απορρήτου της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας ολοένα αυξάνονται, καθώς μόνο τη χρονιά που πέρασε η αγορά προγραμμάτων παρακολούθησης προσωπικής αλληλογραφίας, τα οποία χρησιμοποιούνται από τις διάφορες εταιρίες για τον έλεγχο των υπαλλήλων τους, διπλασιάστηκε σε σχέση με το προηγούμενο έτος. Οι εταιρίες δικαιολογούν τις αγορές αυτές λέγοντας ότι επιθυμούν να περιορίσουν τα μεγάλα συνημμένα αρχεία των e-mails, τα οποία επιβαρύνουν τα τοπικά δίκτυα.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

# Εμπρός στην πρώτη γραμμή

Η Red Storm Entertainment σας καλεί στην πρώτη γραμμή του μετώπου με το επερχόμενο "U.F.S. Vanguard". Πρόκειται για ένα tactical space combat παιχνίδι, που βρίσκεται στο στάδιο της παραγωγής. του παιχνιδιού και περιλαμβάνει μάχες ακόμα και με "αρχηγικά" διαστημόπλοια, ενώ συνδυάζεται και με εξερεύνηση του σύμπαντος. Πού ξέρετε, μπορεί μέσω της τελευταίας να βρείτε τίποτα ενδιαφέρον.




Υποδύεστε έναν από τους πιλότους των United Forces και σκοπός σας είναι να προστατέψετε τον πλανήτη μας από τις επιθέσεις μίας ομάδας γνωστής και ως "Hierarchy of Man". Σκοπός της τελευταίας είναι να θέσει υπό την κυριαρχία της ολόκληρο τον Γαλαξία. Η δράση λοιπόν είναι το κυρίαρχο στοιχείο

Αναφορικά με το σύστημα μάχης του παιχνιδιού, θα συνδυάζει πέραν της δράσης πολλά στοιχεία στρατηγικής, καθώς θα πρέπει να οργανώσετε κάθε επίθεση πριν να την πραγματοποιήσετε. Αν αποδειχθείτε ικανοί "στρατηγοί", θα μπορέσετε να προκαλέσετε




σοβαρές ζημιές στους αντιπάλους σας. Οσο για τις απαιτήσεις, δεν είναι ιδιαίτερα υψηλές, καθώς αρκεί ένας Pentium 233MHz, 32MB RAM και ένας 3D επιταχυντής. Εν κατακλείδι, τα στοιχεία που θα περιλαμβάνει το παιχνίδι είναι τα ακόλουθα:

- 3D action-simulation, σε διαστημικό περιβάλλον.
- Δυνατότητα επιλογής και τροποποίησης του εξοπλισμού του διαστημόπλοιού σας.
- Ρεαλιστικές ζημιές, οι οποίες επηρεάζουν άμεσα την εν γένει συμπεριφορά των οχημάτων που τις έχουν υποστεί.
- On-line mode παιχνιδιού.
- Πολλές αποστολές, με πολλούς επιμέρους στόχους.
- Πολλά αστρικά συστήματα.
- Επιλογή του πληρώματός σας από μια μεγάλη γκάμα ειδικοτήτων (επιστήμονες, πολεμιστές κ.λπ.).

# Η... Κλεοπάτρα στις οθόνες μας

Το όνομα της περίφημης βασίλισσας της αρχαίας Αιγύπτου επέλεξαν οι Sierra Studios και Impressions Games για τίτλο στο expansion του Pharaoh. Το expansion αυτό campaigns θα είναι 4 και οι συνολικές αποστολές 15. Οι αποστολές ποικίλλουν και θα περιλαμβάνουν "στόχους" όπως το χτίσιμο του Φάρου της Αλεξάνδρειας, μάχες απέναντι σε



θα περιλαμβάνει 4 νέες campaigns και θα δίνει στους παίκτες την ευκαιρία να ζήσουν τα τελευταία χρόνια της αρχαίας αιγυπτιακής ιστορίας. Επιπλέον θα δίνει πρόσβαση σε όλα τα σενάρια του πρώτου Pharaoh, έτσι ώστε κάποιος που δεν έχει ολοκληρώσει το πρώτο παιχνίδι να μπορεί να παίξει με το καινούριο. Η ιστορία του Cleopatra ξεκινάει ακριβώς εκεί από όπου τελείωσε το πρώτο μέρος: από το τέλος του New Kingdom. Οπως προανέφερα, οι τυμβωρύχους ή το να βοηθήσετε τον Μάρκο Αντώνιο στη μάχη του εναντίον του Οκταβιανού. Επίσης, πολλές φορές θα πρέπει να μεταφέρετε τα στρατεύματά σας από μία αποστολή σε κάποια άλλη. Φυσικά, θα βρείτε νέα κτίρια, εχθρούς και πολλά ακόμη νέα στοιχεία. Τέλος, η κυκλοφορία του αναμένεται μέσα στο καλοκαίρι.

# H Kinesoft "χτυπάει" με δύο νέους τίτλους

Η Kinesoft είναι μία νέα εταιρία που στελεχώνεται από -πρώην πλέον- μέλη της Electronic Arts και της Microprose και ετοιμάζεται να εισέλθει στην αγορά με δύο τίτλους. Ο πρώτος ονομάζεται MageLords. Ο τίτλος αυτός συνδυάζει επική ιστορία μάχης με στοιχεία μαγείας και δημιουργίας αυτοκρατορίας και εκτυλίσσεται σε ένα φανταστικό σύμπαν. Η χρονική περίοδος κατά την οποία διαδραματίζεται αναφέρεται ως "the Twilight of the Fourth Age" και σε αυτήν οι άνθρωποι έχουν πρόσβαση σε κρυμμένα μυστικά και δυνάμεις της μαγείας. Θα φτιάξετε τη δική σας αυτοκρατορία (ή και περισσότερες της μίας!) και θα οργανώσετε το στρατό σας, ο οποίος θα αποτελείται από πολεμιστές και τέρατα. Οι αντίπαλοί σας θα είναι κυρίως σατανικά δημιουργήματα.

Το δεύτερο παιχνίδι ονομάζεται Crimson Order και περιλαμβάνει ομαδικές μάχες, οι οποίες λαμβάνουν χώρα σε ένα φουτουριστικό, γεμάτο δράση περιβάλλον. Το έτος είναι το 2583 (ολίγον μακρινό, ε) και καλείστε να ηγηθείτε ενός μυστικού αντιστασιακού στρατού, που προσπαθεί να απελευθερώσει το ανθρώπινο γένος (ή ό,τι έχει απομείνει από αυτό) από το ζυγό των εξωγήινων. Ενα παιχνίδι γεμάτο από εντυπωσιακά εφέ, τρισδιάστατα animations και άφθονη δράση. Για περισσότερες πληροφορίες γι' αυτά τα δύο παιχνίδια, αλλά και για μελλοντικές παραγωγές δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το site της εταιρίας στη διεύθυνση www.kinesoft.com.





# TOP TEN

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | - | **FIFA 2000 (1)** (EA SPORTS) | ☆☆☆☆☆☆ SIMULATION |
| 2. | ▲ | **MS FLIGHT SIMULATOR 2000 (-)** (MICROSOFT) | ☆ SIMULATION |
| 3. | ▲ | **CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 (7)** (EIDOS) | ☆☆ SIMULATION |
| 4. | ▲ | **NBA LIVE 2000 (-)** (EA SPORTS) | ☆ SIMULATION |
| 5. | ▲ | **AGE OF EMPIRES 2 (8)** (MICROSOFT) | ☆☆☆☆☆☆ STRATEGY |
| 6. | ▲ | **TOMB RAIDER 4 (10)** (EIDOS) | ☆☆☆☆☆ ACTION |
| 7. | ▲ | **TIBERIAN SUN: FIRESTORM (-)** (WESTWOOD) | ☆ STRATEGY |
| 8. | ▲ | **MESSIAH (-)** (SHINY ENTERTAINMENT) | ☆ ACTION |
| 9. | ▲ | **RALLY CHAMPIONSHIP 2000 (-)** (MAGNETIC FIELDS) | ☆ SIMULATION |
| 10. | ▼ | **GABRIEL KNIGHT 3 (2)** (SIERRA) | ☆☆ ADVENTURE |

**Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.**

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- \- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

## ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

### ADVENTURE/RPG

1. (1) GABRIEL KNIGHT 3
2. (2) BALDUR'S GATE
3. (-) BLADE RUNNER
4. (-) SANITARIUM
5. (-) OVERSEER

### SIMULATION

1. (1) FIFA 2000
2. (-) MS FLIGHT SIMULATOR 2000
3. (2) CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
4. (3) NBA LIVE 2000
5. (-) RALLY CHAMPIONSHIP 2000

### STRATEGY

1. (2) AGE OF EMPIRES 2
2. (-) TIBERIAN SUN: FIRESTORM
3. (3) STARCRAFT/BROOD WAR
4. (-) RED ALERT
5. (-) THE SIMS

### ACTION

1. (2) TOMB RAIDER 4
2. (-) MESSIAH
3. (-) STAR WARS: THE PHANTOM MENACE
4. (4) UNREAL TOURNAMENT
5. (-) URBAN CHAOS

## TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. FINAL FANTASY 8
2. NOX
3. THIEF 2
4. THE SIMS
5. ULTIMA 9

**Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.**

## ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Αν και το πέμπτο Need for Speed έκανε την εμφάνισή του, η Electronic Arts δεν έχει σταματήσει να βγάζει συνεχώς καινούρια οχήματα για το 4ο μέρος (High Stakes). Το τελευταίο δημιούργημα στον τομέα αυτό ακούει στο όνομα Jaguar XJR-15. Μπορείτε



λοιπόν και εσείς να κάνετε μία επίσκεψη στο site www.needforspeed.com, από όπου μπορείτε να κατεβάσετε πολλά ακόμα οχήματα, αλλά και να βρείτε ενδιαφέροντα "καλούδια" και για άλλα παιχνίδια. Προς το παρόν, απολαύστε την εικόνα αυτής της Jaguar.

Η Sci ανακοίνωσε την κυκλοφορία δύο νέων in-game movies από δύο επερχόμενους τίτλους της, των Titanium Angels και Carmageddon TDR 2000. Το βίντεο του πρώτου



είναι μεγέθους 18MB και περιλαμβάνει 80 δευτερόλεπτα δράσης μέσα από το παιχνίδι. Το δεύτερο έχει μέγεθος 27MB και περιέχει και αυτό σκηνές από το παιχνίδι. Και τα δύο είναι διαθέσιμα για download από την ηλεκτρονική διεύθυνση της εταιρίας, www.sci.co.uk.

Η Eidos Interactive ανακοίνωσε τη συμφωνία της με την Overmax Studios για την κυκλοφορία του Three Kingdoms: Fate of the Dragons για τους υπολογιστές μας. Το παιχνίδι αυτό είναι ένα real time strategy



βασισμένο στην ομότιτλη ιστορική νουβέλα, η οποία γράφτηκε τον 14ο μ.Χ. αιώνα και αναφέρεται σε μία από τις πιο ταραγμένες περιόδους της ιστορίας της Κίνας. Η κυκλοφορία του αναμένεται προς το τέλος του 2000.

Η Sierra Sports ανακοίνωσε τη συνέχεια της γνωστής σειράς παιχνιδιών εικονικού ψαρέματος Trophy Bass. Το τέταρτο παιχνίδι, με την ονομασία



Field & Stream: Trophy Bass 4, αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός του Μαΐου. Θα περιλαμβάνει περισσότερες τοποθεσίες για "ψάρεμα" και πολλά ακόμη νέα στοιχεία. Δεν ξέρω ποια είναι η γνώμη σας για αυτού του στυλ τα παιχνίδια, εγώ πάντως προτιμώ το πραγματικό ψάρεμα.

Όπως βλέπετε, το Top-Ten επανήλθε, πιστό στο ραντεβού του κάθε πρώτο τεύχος του εκάστοτε μήνα. Πρόκειται για ένα Top-Ten με αρκετές ανακατατάξεις και νέες εμφανίσεις. Μάλιστα, παραλίγο να χάσει το FIFA 2000 την πρώτη θέση που διατηρεί εδώ και πολύ καιρό, καθώς η διαφορά του με το δεύτερο, MS Flight Simulator 2000, ήταν οριακή. Συνεχίστε να στέλνετε τα ειδικά κουπόνια που θα βρείτε στις σελίδες του περιοδικού, καθώς εσείς διαμορφώνετε την κατάταξη των games.

# Δύο νέοι τίτλοι από την Beacon Multimedia

Η γνωστή εταιρία εισαγωγής και προώθησης software Beacon Multimedia (Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3) ανακοίνωσε την κυκλοφορία στην Ελλάδα δύο νέων τίτλων, των Super 1 Karting και Silkolene Honda Motocross GP. Πρόκειται για παραγωγές της Midas Interactive, οι οποίες μάλιστα συγκαταλέγονται στην ίδια κατηγορία: αυτήν των racing simulators. Ας δούμε λοιπόν λίγα στοιχεία για το καθένα από αυτά.



### Super 1 Karting

Εδώ έχουμε να κάνουμε με αγώνες ταχύτητας με τα περίφημα kart αυτοκινητάκια. Πιθανότατα αρκετοί από εσάς να έχετε νιώσει την αίσθηση που προσφέρει αυτό το σπορ. Ο τίτλος φιλοδοξεί να δώσει τη μεγαλύτερη δυνατή αίσθηση ρεαλισμού, κάτι που δεν το έχουν καταφέρει οι τίτλοι του είδους που προηγήθηκαν. Θα περιλαμβάνονται όλα τα είδη των kart, τα καλύτερα των οποίων μπορούν να πιάσουν ταχύτητες που φτάνουν μέχρι και τα 200 χλμ./ώρα! Επιπλέον όλα τα οχήματα μπορείτε να τα ρυθμίσετε όπως εσείς θέλετε. Οι βασικές πίστες που υπάρχουν είναι 11 (υπάρχουν και μερικές επιπλέον - bonus) και σε αυτές μπορεί να συναντήσετε μέχρι και 24 αντιπάλους ταυτόχρονα. Ακόμη θα βρείτε πολλά είδη παιχνιδιού (πρωτάθλημα, arcade, αγώνες αντοχής, Grand Prix κ.λπ.), γεγονός που κάνει το παιχνίδι προσιτό για όλες τις κατηγορίες των gamers.



Φυσικά, δεν λείπει η -καθιερωμένη πλέον- δυνατότητα για multiplayer παιχνίδι, ενώ υποστηρίζεται και η τεχνολογία Force Feedback. Τέλος, οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι οι κάτωθι: Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D accelerator 4MB και κάρτα ήχου συμβατή με DirectX.

## Silkolene Honda Motocross GP

Το εν λόγω παιχνίδι ασχολείται με αγώνες μοτοσυκλετών. Ο τίτλος έχει δημιουργηθεί με τη βοήθεια της ομάδας RWJ Silkolene Honda Grand Prix Motocross στην προσπάθεια για μεγαλύτερο ρεαλισμό. Τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι συνοπτικά τα ακόλουθα:

- Τρεις κατηγορίες μηχανών (125cc, 250cc και 500cc) λεπτομερώς σχεδιασμένες.
- Δώδεκα διεθνείς πίστες motocross.
- Πλήρης ρύθμιση των χαρακτηριστικών της μηχανής (λάστιχα, επιτάχυνση, ανάρτηση, φρένα κ.λπ.).
- Διαφορετικές καιρικές συνθήκες - βροχή, ομίχλη κ.ά.
- Υποστήριξη 3D Audio, Force feedback και 3D hardware acceleration.
- Παίξιμο μέσω Δικτύου.
- Οι κινήσεις των αναβατών έχουν γίνει με motion capture για μέγιστο ρεαλισμό.
- Ζημιές σε πραγματικό χρόνο στην ανάρτηση, τη μηχανή και τους τροχούς.
- Ανεπτυγμένο AI για όλους τους αντιπάλους.
- Επιλογή από πολλές κάμερες, μεταξύ των οποίων και σε τηλεοπτικό στυλ.
- Μέχρι 8 παίκτες, μέσω Δικτύου ή modem, ή δύο παίκτες σε split screen.
- Πλήρης υποστήριξη για τρισδιάστατες κάρτες γραφικών.
- Προηγμένη τρισδιάστατη μηχανή με δυναμικό φωτισμό σε πραγματικό χρόνο.
- Εξελιγμένη χρήση της τεχνολογίας Skin and Motion Blending.
- Πολλά modes παιχνιδιού όπως Single Race, Practice, Qualify & Race και φυσικά Championship.





# Η ενσάρκωση της Lara Croft

Όπως θα γνωρίζετε εδώ και καιρό έχει ληφθεί η απόφαση να μεταφερθεί η Lara Croft από τις οθόνες των υπολογιστών σε αυτές του κινηματογράφου. Ασφαλώς το καίριο ερώτημα ήταν ποια ηθοποιός θα υποδυθεί τη Lara. Φαίνεται λοιπόν πως το ρόλο αυτόν θα ενσαρκώσει η Angelina Jolie (προσωπικά θα προτιμούσα τη Sandra Bullock). Πρόκειται για μία αναγνωρισμένη ηθοποιό, η οποία μάλιστα έχει τιμηθεί με το βραβείο Oscar για την ερμηνεία της στην ταινία "Girl Interrupted". Έχει επίσης τιμηθεί 3 φορές με το βραβείο "Golden Globe".

Την παραγωγή της ταινίας έχει αναλάβει η Paramount Pictures, τη σκηνοθεσία ο Simon West, ο οποίος κατά το παρελθόν έχει σκηνοθετήσει τις ταινίες "General's Daughter" και "Con Air", ενώ τα γυρίσματα αναμένεται να ξεκινήσουν τον Ιούνιο. Φυσικά, μόλις μάθουμε οτιδήποτε νεότερο, θα σας ενημερώσουμε και πάλι.



# Νέες συνεργασίες για τη CD-Media

Η CD-Media είναι αυτή τη στιγμή μία από τις σημαντικότερες εταιρίες εισαγωγής και προώθησης λογισμικού στη χώρα μας και συνεργάζεται με μεγάλες εταιρίες, όπως η Electronic Arts, η Take2 Interactive και η Cryo Interactive. Σε αυτές ήρθαν να προστεθούν ακόμα δύο εταιρίες. Πιο συγκεκριμένα η CD-Media εξασφάλισε την αποκλειστική διάθεση στην Ελλάδα των προϊόντων των Havas και THQ.

Η Havas είναι αυτή τη στιγμή η τρίτη στον κόσμο εταιρία παραγωγής software και "φιλοξενεί" στην αγκαλιά της τις πασίγνωστες εταιρίες Blizzard και Sierra. Θα έχετε ήδη καταλάβει ποια εταιρία θα φέρει το Diablo 2 στη χώρα μας.

# CD-Media συνέχεια...

Σας παρουσιάζουμε τη λίστα με τις προγραμματισμένες κυκλοφορίες της εταιρίας για το πρώτο δεκαπενθήμερο του Μαΐου:

- 1/5: Euro 2000 (ελληνικό)
- 1/5: Ultima On-Line: Renaissance
- 8/5: Die Hard Trilogy 2000 (ελληνικό)
- 8/5: Evolva (ελληνικό)
- 8/5: Reach for the Stars
- 10/5: Garfield (ελληνικό)
- 15/5: Caesars Palace 2000
- 15/5: Extreme Biker (originals)
- 15/5: PGA Golf 99 (originals)

# PC Spy



## STARLANCER

*Από τις Microsoft/Digital Anvil/Warthog*

*Το καλύτερο Wing Commander-clone;*

Το Starlancer είναι ένα space combat simulation που κινείται στα πρότυπα της υπερπαραγωγής της Origin Wing Commander. Στα γραφεία μας έφτασε πριν από λίγο καιρό μία preview έκδοση του παιχνιδιού, η οποία άφησε να φανεί καθαρά ότι το Starlancer είναι ένας άξιος διάδοχος του Wing Commander, αφού τα γραφικά, ο ήχος και τα βίντεο που το συνοδεύουν είναι της καλύτερης δυνατής ποιότητας. Ειδικά τα τελευταία, αποτελούνται από τρομερά αληθοφανή animations!

Σύμφωνα με το σενάριο του Starlancer, δύο ξεχωριστές ομάδες μάχονται για την κατάκτηση του διαστήματος. Η τρομερή εισαγωγή μάς εξηγεί



ότι έπειτα από μεγάλο διάστημα πολεμικών συγκρούσεων οι Coalition δέχτηκαν να υπογράψουν συνθήκη με τη Συμμαχία (Alliance). Οταν το πλοίο των Coalition φτάνει, όμως, εκατοντάδες μαχητικά εμφανίζονται και καταστρέφουν τη βάση Kennedy των Allies, σκοτώνοντας τους πάντες. Το μέρος αυτό της εισαγωγής είναι το καλύτερο που έχω δει. Τύφλα να 'χει το Wing Commander! Εσείς είστε ένας νεοσύλλεκτος πιλότος της Συμμαχίας, που αναλάβατε υπηρεσία προσφάτως στο Reliant. Ανήκετε στην 45η μοίρα των Εθελοντών. Στις επόμενες αποστολές θα πρέπει να δείξετε στις δυνάμεις του Coalition ότι οι Σύμμαχοι δεν θα τα παρατήσουν έτσι εύκολα. Σημειώστε ότι οι δυνάμεις του Coalition αποτελούνται αποκλειστικά από Ρώσους, ενώ η Συμμαχία έχει Γάλλους, Ιταλούς, Αμερικανούς, Αγγλους και Γερμανούς. Ως πότε οι Ρώσοι θα πληρώνουν για τον Ψυχρό Πόλεμο; Να μου το θυμηθείτε ότι σε λίγο οι κακοί στα παιχνίδια θα είναι τίποτα Γιουγκοσλάβοι...

Οι πρώτες εντυπώσεις από το Starlancer είναι πολύ θετικές. Τα γραφικά των διαστημόπλοιων, των εκρήξεων και των πλανητών είναι εξαιρετικά. Το μόνο αρνητικό αφορά στο ότι η ατμόσφαιρα είναι πολλές φορές αρκετά σκοτεινή, με αποτέλεσμα να μην έχετε οπτική επαφή με τα σκάφη και να βασίζεστε στον υπολογιστή του μαχητικού σας για να σημειώσει τη θέση τους. Οπως προαναφέραμε, είστε ένας νέος, εθελοντής πιλότος. Ξεκινάτε με το αξίωμα του ανθυποσμηναγού και καθώς θα προχωρείτε στις αποστολές σας θα παίρνετε μετάλλια και προαγωγές οι οποίες ξεκλειδώνουν καινούρια σκάφη! Σύμφωνα με την εταιρία, κάθε αποστολή μπορεί να τελειώσει με αρκετούς τρόπους και καθένας από αυτούς επηρεάζει τα μελλοντικά γεγονότα. Η αποστολή μπορεί να τελειώσει ανεπιτυχώς, γεγονός που σημαίνει ότι δεν ολοκληρώθηκε κανένα objective, ή με πλήρη επιτυχία. Επίσης υπάρχει η δυνατότητα της μερικής αποτυχίας ή επιτυχίας ή ακόμα η επιτυχία με bonus, που σημαίνει ότι εκπληρώσατε παραπάνω objectives από τα προκαθορισμένα. Με αυτό τον τρόπο μετριούνται οι προαγωγές και τα μετάλλια. Εκτός αυτού, εάν σε μια αποστολή χάσετε τη δυνατότητα να καταστρέψετε ένα carrier, αυτό θα έρθει σε μια μελλοντική αποστολή για να σας κάνει τη ζωή δύσκολη!

Το καλύτερο όμως σε όλα αυτά είναι το γεγονός ότι το Starlancer θα υποστηρίζει multiplayer σε δίκτυο ή Internet, κάτι που είχε υποσχεθεί η Origin για το Wing Commander: Prophecy αλλά δεν πραγματοποιήθηκε. Απ' ό,τι ξέρουμε, θα υπάρχουν modes όπως Deathmatch και Capture the flag, ενώ θα υπάρχουν όρια σε μία πίστα, για να μη φεύγει ένα διαστημόπλοιο χιλιόμετρα μακριά από το άλλο.

Το Starlancer φαίνεται να είναι μια αρκετά αξιόλογη παραγωγή, η οποία υπόσχεται να ενώσει τους παλιούς φανατικούς του Wing Commander για λίγο καιρό. Το Starlancer μπήκε πρόσφατα στη διαδικασία της αναπαραγωγής και το περιμένουμε αρκετά σύντομα για ένα αναλυτικό review.

Του Γιώργου Κυριακού

## VENOM

*Από την GSC Game World*

*Το δηλητήριο που κράτησες για μένα...*

Κάποια στιγμή στο μέλλον ένας κομήτης έρχεται να αναστατώσει τα πάντα στη Γη. Ολοι κάνουν λόγο για την καταστροφή του κόσμου από τον ουρανό σύμφωνα με τις αρχαίες προφητείες. Ομως τα πράγματα δεν εξελίσσονται ακριβώς έτσι. Ο κομήτης περνάει ξυστά

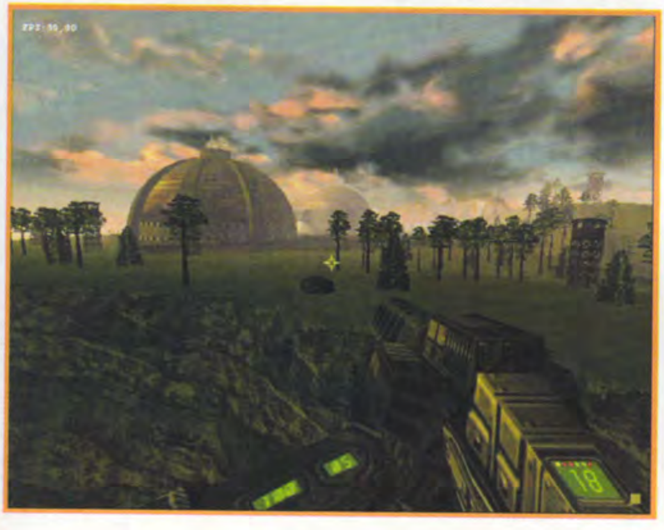


# GAME PREVIEWS



από την ατμόσφαιρα της Γης, όμως η ουρά του και το λεγόμενο meteor shower ισοπεδώνουν τα πάντα στο πέρασμά τους. Ευτυχώς, η ζωή δεν εξαφανίζεται από τον πλανήτη. Οι επιζώντες αρχίζουν να δημιουργούν από την αρχή, δίχως όμως να γνωρίζουν ότι απέκτησαν νέους συγκατοίκους στον πλανήτη τους, αφού ο κομήτης έφερε μαζί του μία νέα φυλή που ζει παρασιτικά μέσα στο ανθρώπινο σώμα και περιμένει τη στιγμή που θα εκκολαφθεί. Οι άνθρωποι γίνονται πιο επιθετικοί και οι φίλοι έχουν γίνει πια εχθροί. Μια ειδική στρατιωτική μονάδα, η C-Force, αποστέλλεται σε διάφορα μέρη του πλανήτη για να δώσει τέλος σε αυτό το κακό...

Κάπως έτσι παρουσιάζεται σεναριακά το νέο παιχνίδι της GSC Game World, το Venom. Πρόκειται για ένα ακόμη tactical 3D action, όπου σκοπός σας είναι να επισκεφθείτε περιοχές στις οποίες έχει εντοπιστεί παρουσία εξωγήινων, να συλλέξετε πληροφορίες γι' αυτούς και να τους εξαλείψετε. Στο παιχνίδι θα έχετε υπό τις διαταγές σας δύο πολεμιστές-μέλη της C-Force, με τους οποίους θα πρέπει να εισβάλετε σε καλά προστατευμένες περιοχές, χρησιμοποιώντας διαφορετικές κάθε φορά μεθόδους. Ετσι, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις θα χρειαστεί να παρατηρείτε τις πορείες των περιπολιών του εχθρού και να διεισδύετε κρυφά, σε άλλες περιπτώσεις θα πρέπει να εισβάλλετε για τα καλά σκοτώνοντας όποιον βρείτε στο πέρασμά σας. Πρέπει να σημειωθεί ότι θα υπάρχει μια σχετική συνεργασία με τα άλλα (χειριζόμενα από το υπολογιστή) δύο μέλη της ομάδας σας, μέσω εντολών που θα επιτρέπουν να πραγματοποιήσετε ταυτόχρονες ενέργειες, να αναθέσετε τη φύλαξη συγκεκριμένων σημείων, να ανιχνεύσετε διαφορετικά σημεία (ταυτόχρονα), να οδηγήσετε τον εχθρό σε παγίδα και άλλα



τέτοια όμορφα. Ομως ο εχθρός δεν θα είναι ένα άβουλο και ..αναίσθητο ον. Αντίθετα, αν θελήσετε να διεισδύσετε κρυφά σε ένα σκοτεινό μέρος αλλά προχωρείτε θορυβωδώς, τότε θα σας καταλάβουν και θα σπεύσουν προς εξόντωσή σας.

Οσον αφορά στα λοιπά στοιχεία του gameplay του παιχνιδιού, υπάρχουν 12 επίπεδα που θα πρέπει να επισκεφτείτε, μέσα στα οποία θα χρησιμοποιήσετε 10 διαφορετικά όπλα και θα αντιμετωπίσετε 9 διαφορετικά είδη εχθρών και τεράτων. Επίσης, κάθε επίπεδο θα περιλαμβάνει μηχανισμούς που θα πρέπει να "σκαλίσετε" προκειμένου να αποκτήσετε πρόσβαση σε νέες περιοχές, στοιχεία που φυσικά θυμίζουν παιχνίδια όπως το Quake και το Doom (δεν θα μπορούσε να λείψει η δυνατότητα για multiplayer αναμετρήσεις). Πάμε όμως στα τεχνικά χαρακτηριστικά του Venom.



Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν δημιουργηθεί με τη βοήθεια της Vital Engine ZL, μέσω της οποίας υποστηρίζονται τρισδιάστατα γραφικά και όχι το λεγόμενο software rendering. Επίσης, μέσω αυτής της engine μπορούν να αποκτήσουν ζωή ξεχωριστά κομμάτια κάθε πολύγωνου, όπως να κινούνται ξεχωριστά τα πόδια ενός χαρακτήρα χωρίς να πρέπει -σώνει και καλά- να κινούνται και τα χέρια του. Γενικά, πάντως, τα γραφικά θα χαρακτηρίζονται από το δυναμικό χρωματισμό των επιφανειών και του φωτισμού (οι δημιουργοί του κάνουν λόγο για καλύτερη απεικόνιση του φωτισμού και των σκιών από αυτήν του Quake), τη ρεαλιστική εμφάνιση του στοιχείου του νερού στο παιχνίδι (μια πτώση αντικειμένου στο νερό θα προκαλεί τρισδιάστατα ...κυματάκια και θόρυβο), τη ρεαλιστική εμφάνιση ομίχλης (σε ολόκληρες τις τοποθεσίες ή σε μερικά μόνο σημεία) κ.ά. Πάντως, μπορείτε να απενεργοποιήσετε αρκετές από τις επιλογές που αφορούν στα ειδικά εφέ των γραφικών του παιχνιδιού, ειδικά μάλιστα εάν επιθυμείτε καλύτερη απόδοση σε περιπτώσεις low end συστημάτων. Σε περίπτωση που διαθέτετε τουλάχιστον σύστημα με Pentium στα 233MHz, 32MB μνήμης και κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει Direct 3D, σπεύστε να το αποκτήσετε γιατί το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο 2000 (αν δεν έχει κυκλοφορήσει ήδη). Βέβαια, μπορείτε να μην αποκτήσετε καν το παιχνίδι....

Του Νάσου Μπέλλου

PC Spy

# EARTH 2150: ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

*Από τη Mindscape*

## *Η άλωση της... Γης*



Βρισκόμαστε στο έτος 2150 μ.Χ. Ο πόλεμος των πολιτισμένων Ηνωμένων Εθνών με την Ευρασιατική Δυναστεία (η Δύση είναι οι καλοί και η Ανατολή οι κακοί) έχει αλλάξει τη θέση της Γης στο ηλιακό σύστημα, σπρώχνοντάς την ολοένα περισσότερο προς τον Ηλιο. Ενας αγώνας ξεκινάει για το ποιος θα αποκτήσει τους απαιτούμενους πόρους για να πραγματοποιήσει την αποίκηση στον Κόκκινο Πλανήτη...

Αυτό είναι με λίγα λόγια το σενάριο του νέου real time strategy παιχνιδιού της Mindscape, του sequel του Earth 2140 [πριν από αυτό έχουν κυκλοφορήσει ακόμη 213 Earth; (γέλια)]. Συνεχίζει την παράδοση που ξεκίνησε με τα νέα RTS, η οποία τα θέλει να αποποιούνται την κατακόρυφη οπτική και να χρησιμοποιούν τρισδιάστατα γραφικά. Τώρα πια εμφανίζονται καλύτερα από κάθε άλλη φορά τα μορφολογικά χαρακτηριστικά του εδάφους, ενώ οι κλιματολογικές αλλαγές στις διάφορες τοποθεσίες δίνουν την εντύπωση πραγματικού και όχι γραφικού περιβάλλοντος. Επίσης, όσον αφορά στα γραφικά, υπάρχει η τρισδιάστατη οπτική του περιβάλλοντος, αφού θα μπορείτε να βλέπετε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας όποια κάμερα επιθυμείτε, κάνοντας χρήση επιλογών όπως το zooming ή η διαφορετική γωνία οπτικής (panning), κάτι που (όπως αναφέρθηκε) συμβαδίζει με τα δεδομένα των σύγχρονων παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας.



Σε ό,τι αφορά το gameplay, ένα και μόνο δεδομένο αρκεί για να προσελκύσει το ενδιαφέρον των gamers: Τα κτίρια (χωρίζονται σε οικονομικά, αμυντικά, παραγωγικά και άλλα) που θα μπορείτε να κτίσετε στο παιχνίδι θα έχουν και υπόγεια. Προτού πείτε "ωραία... και;", σημειώστε ότι θα μπορείτε να κατασκευάσετε διάφορα τούνελ, επεκτείνοντας τα εδάφη σας και φτάνοντας μέχρι τα νώτα ή την πρώτη γραμμή άμυνας του εχθρού (δεν μπορούμε να ξέρουμε όμως πόσο εντοπίσιμα θα είναι αυτά - ίδωμεν...).

Εκτός των Ηνωμένων Πολιτισμένων Κρατών και της Ευρασιατικής Δυναστείας θα υπάρχει και μια τρίτη φυλή, η Lunar Corporation. Ετσι, η πρώτη θα διαθέτει ενεργειακά όπλα και τεχνολογία, η δεύτερη περισσότερο συμβατικά και η τρίτη περισσότερο εξωτικά (ό,τι καταλαβαίνετε καταλαβαίνουμε). Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι θα μπορείτε να συνδυάζετε τον κύριο σκελετό με διάφορες τεχνολογίες που έχετε αναπτύξει, δημιουργώντας κάθε φορά νέα, διαφορετικά units, ανάλογα με την περίσταση και το σκοπό για τον οποίο τα χρειάζεστε. Αναφορικά με τις πρώτες ύλες τώρα, αυτές θα συλλέγονται προς απόκτηση του "καυσίμου" όλων των λειτουργιών του παιχνιδιού, των credits.

Οι πληροφορίες που έχουμε για το AI κάνουν λόγο για έναν αρκετά έξυπνο και με σωστή στρατηγική αντίπαλο (το playable demo σας περιμένει για του λόγου το αληθές), αν και μάλλον η τελική έκδοση του παιχνιδιού θα μας επιτρέψει μια πιο τεκμηριωμένη εκτίμηση.

Οπως καταλαβαίνετε, το Earth 2150 αποτελεί έναν αξιοπρόσεκτο τίτλο, που αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Τα όμορφα, τρισδιάστατα γραφικά του, η δυνατότητα για τροποποίηση και δημιουργία νέων, ξεχωριστών units, ο map editor (δεν θα μπορούσε να λείψει), οι (αναμενόμενες) 90 μη γραμμικές αποστολές και η πληροφορία για υποστήριξη μέχρι και 15 χρηστών σε παιχνίδι multiplayer είναι σίγουρα στοιχεία που δεν αφήνουν αδιάφορο κανέναν οπαδό των RTS. Απαιτήσεις συστήματος; Προσωπικά μου φαίνεται λίγο δύσκολο να γίνει πιστευτή η ανακοίνωση για Pentium στα 166MHz και 32MB RAM (η απαίτηση για 3D κάρτα είναι πάντως σίγουρη).

Του Νάσου Μπέλλου





# SUDDEN STRIKE

*Από τη CDV Software*

## *Ξαναζήστε τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο*



Η CDV Software είναι μία άγνωστη εταιρία που επιθυμεί να βγει από την αφάνεια με έναν τίτλο που αυτοκατατάσσεται στα real time strategies, το Sudden Strike. Δεν γνωρίζω κατά πόσο δέχεστε την ετικετοποίηση των σύγχρονων παιχνιδιών (μια και όλα πια τείνουν να αποτελούν υβρίδια διαφορετικών κατηγοριών), εμείς πάντως θα γράψουμε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής που λαμβάνει χώρα σε πραγματικό χρόνο, αλλά όμως δεν περιέχει καθόλου το στοιχείο της διαχείρισης πρώτων υλών. Αντίθετα, πρόκειται για ένα ιστορικό παιχνίδι που ασχολείται με τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, με τις πραγματικές μάχες που έγιναν κατά τη διάρκειά του (από την απόβαση στη Νορμανδία μέχρι και την πολιορκία του Stalingrand) και με τα ακριβή units που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτόν - τουλάχιστον έτσι λέγεται. Ετσι, θα υπάρχουν αντιαρματικά, αντιαεροπορικά και άλλα όπλα που χρησιμοποιήθηκαν από χώρες όπως η Μεγάλη Βρετανία, η Γερμανία (άλλωστε η CDV είναι γερμανική εταιρία), οι Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής, η Γαλλία και η πρώην Σοβιετική Ενωση κατά τη διάρκεια του τελευταίου μεγάλου πολέμου.

Ενα από τα κύρια στοιχεία που αναμένεται να χαρακτηρίζουν το παιχνίδι είναι ο ρεαλισμός στις μάχες: Δεν θα υπάρχουν περιπτώσεις που θα μπορείτε να καταστρέφετε ένα τανκ με ένα απλό φανταράκι (ακόμη κι αν αυτό λέγεται ...Rambo), ενώ το οπτικό πεδίο κάθε μονάδας σας θα επηρεάζεται απόλυτα από τη μορφολογία του εδάφους ή από τα διάφορα κτίσματα που πιθανώς βρίσκονται στο δρόμο του. Επίσης, οι πληροφορίες κάνουν λόγο για άμεση επιρροή των καιρικών συνθηκών στο αποτέλεσμα κάθε μάχης, όπως άλλωστε συνέβη και στην πραγματικότητα.




Με ιδιαίτερη ικανοποίηση δεχθήκαμε την πληροφορία για απόκτηση εμπειρίας κάθε μονάδας, δίνοντας έτσι έναν επιπλέον λόγο στους οπαδούς της βιασύνης να σκεφτούν κατά πόσο θα ακολουθήσουν την περιβόητη και κατά πολλούς εκνευριστική τακτική τους: Τα units θα μεταφέρονται από σενάριο σε σενάριο, διατηρώντας την εμπειρία που έχουν αποκτήσει και -σύμφωνα με την προγραμματιστική ομάδα- θα είναι πιο φρόνιμο να έχετε λίγες μονάδες με αρκετά XPs παρά ένα μπουλούκι άπειρων αναλώσιμων φαντάρων και οχημάτων. Κάτι που επίσης προσδίδει στο ρεαλισμό είναι και η δυνατότητα να μεταφέρετε τα βαριά πολυβόλα και τα αντιαρματικά, αν δώσετε τέτοια εντολή σε στρατιώτες, καθώς και η προσθήκη στο παιχνίδι της έννοιας της εξάντλησης των πυρομαχικών - θα υπάρχουν ειδικά οχήματα που θα μεταφέρουν πυρομαχικά για την πρώτη γραμμή σας.

Οσον αφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του, οι φωτογραφίες μιλούν από μόνες τους για τα όμορφα γραφικά του τίτλου. Αν και έχουν χρησιμοποιηθεί sprites για την απεικόνιση των μονάδων, το αποτέλεσμα είναι αν μη τι άλλο ιδιαίτερα ικανοποιητικό - μένει να δούμε πόσο ομαλά θα τρέχει σε Pentium στα 200MHz με 32MB RAM, που θεωρούνται οι βασικές απαιτήσεις συστήματος.

Γενικά, πάντως, το Sudden Strike είναι ένας τίτλος που θα τραβήξει την προσοχή (άσχετα αν δεν διατηρηθεί στη συνέχεια) αρκετών σκληροπυρηνικών strategy fans, μια και δεν θα υπάρχει καθόλου resource management και η επιτυχία θα εξαρτάται αποκλειστικά (ελπίζουμε) από τις στρατηγικές ικανότητες που εφαρμόζονται. Δεν πρέπει να ξεχνάμε, βέβαια, και τη δυνατότητα για multiplayer μέχρι 12 παικτών. Από όσα στοιχεία έχουμε συλλέξει, το Sudden Strike θα θυμίζει αρκετά το Gettysburg σε μια σύγχρονη έκδοσή του. Αλλωστε η επιδίωξη της CDV είναι να εδραιωθεί στην αγορά με αυτόν τον τίτλο. Ως αρχική ημερομηνία κυκλοφορίας έχει ανακοινωθεί η 3η Απριλίου.

Του Νάσου Μπέλλου





# ADVENTURE UPDATE

*Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη*

Η είδηση επιβεβαιώθηκε και επίσημα, και για εμένα προσωπικά είναι η κορυφαία όσον αφορά στο χώρο των adventure games για τους τουλάχιστον τέσσερις πρώτους μήνες του 2000. Το MONKEY ISLAND 4 είναι γεγονός και η LucasArts θα το παρουσιάσει στην έκθεση E3! Πιστεύω να θυμάστε, όσοι παρακολουθείτε τη στήλη αυτή προσεκτικά, ότι ήδη από το τεύχος 108 είχα αναφερθεί στην πολύ μεγάλη πιθανότητα δημιουργίας του τέταρτου επεισοδίου της θεωρούμενης ως της καλύτερης σειράς των 3D graphic animated adventures.

Το τρίτο της σειράς, το The Curse of Monkey Island, κυκλοφόρησε το 1997 ακολουθώντας τα Secret of Monkey Island και Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge. Για το τέταρτο επεισόδιο λίγα πράγματα ως τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές είναι γνωστά. Τα μόνα σίγουρα είναι ότι φυσικά θα υπάρχουν οι Guybrush και LeChuck και ότι θα στηρίζεται στην ίδια, έστω και βελτιωμένη, system engine που παρουσίασε η εταιρία με το Grim Fandango.

Αρκετοί επισημαίνουν ότι αυτό ίσως είναι το τελευταίο adventure της εταιρίας για τα επόμενα χρόνια, μια και οι αλλαγές που σημειώθηκαν πριν από μερικούς μήνες στο δυναμικό της εταιρίας, με την αποχώρηση και των τελευταίων σημαντικών στελεχών από όσους συμμετείχαν ενεργά στα μέχρι τώρα adventures της LucasArts όλα αυτά τα χρόνια, μάλλον αποδυναμώνουν το ειδικό βάρος που είχαν τα adventure games στις μέχρι τώρα παραγωγές της. Φυσικά το μέλλον -και μόνον αυτό- θα δείξει αν οι πιο πάνω εκτιμήσεις είναι σωστές.

Η επόμενη είδηση αφιερώνεται εξαιρετικά στους φανατικούς των 3D accelerator cards και όχι μόνο. Τα κορυφαία adventures Myst και Riven έχουν κατηγορηθεί από πολλούς και κυρίως από τα μεγάλα αμερικανικά περιοδικά του χώρου ότι δεν είναι παρά μία απλή "συρραφή" εξαιρετικών μεν, πλην όμως "απλών" 2D photorealistic rendered εικόνων. Ισχυρίζονται, λοιπόν, όλοι αυτοί ότι όσο έξυπνα και αν είναι τα προαναφερθέντα παιχνίδια, δεν πρόσθεσαν τίποτα στην εξέλιξη της σύγχρονης τεχνολογίας στο χώρο (sic!) και ότι με την έννοια αυτή δεν μπορούν να συγκινήσουν τις νεότερες γενιές ή τους fans των τεχνολογικών εξελίξεων. Κούνια που τους κούναγε δηλαδή, αλλά και πολλή ζήλια, μια και τα δύο αυτά παιχνίδια εξακολουθούν να είναι μακράν τα πρώτα σε πωλήσεις computer games.

Ο "Spyder", ένας υπάλληλος της Cyan που έχει δική του σελίδα στο Internet και όπου παρουσιάζει κρυφά διάφορα "μυστικά" της εταιρίας, δημοσίευσε την εξής είδηση: Το Myst πρόκειται να κυκλοφορήσει με μία πλήρη realtime 3D system engine! Ναι, διαβάζετε σωστά. Πρόκειται να κυκλοφορήσει ένα 3D Myst. Μάλιστα, έδωσε στη δημοσιότητα όχι μόνο μία σχετική εικόνα, αλλά και ένα video clip μικρής μεν διάρκειας, αλλά ενδεικτικό του τι να περιμένουμε.

Αμέσως μετά από αυτή την αποκάλυψη η Cyan ανακοίνωσε επίσημα στην 1η του Απρίλη ότι όντως σχεδιάζει μία καινούρια realtime 3D έκδοση του Myst με το όνομα "Myst Mayhem". Πολλοί πίστεψαν ότι πρόκειται για πρωταπριλιάτικο αστείο, αλλά τελικά δεν είναι. Προς το παρόν έχω τρία Myst στη βιβλιοθήκη μου. Δύο πρωτότυπες κανονικές εκδόσεις του Myst και μία ακόμη, αυτή της special edition. Φαίνεται ότι σύντομα θα αποκτήσω και ένα τέταρτο, αυτή τη φορά 3D. Περισσότερα, όμως, στα επόμενα τεύχη.

Η τρίτη σημαντική είδηση είναι ότι η ημερομηνία της κυκλοφορίας του GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA από την Prelusion Software, το οποίο θα εκδώσει η Crystal Software, όλο και πλησιάζει. Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet, στη διεύθυνση http://www.gilbertgoodmate.com/, μπορείτε να δείτε όλες τις πληροφορίες του παιχνιδιού, το σενάριό του, τις εικόνες κ.λπ. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό -όπως δείχνουν τα πράγματα- adventure στο στυλ των Monkey Island με εντυπωσιακά γραφικά. Η ιστορία του εν συντομία έχει ως εξής: Πριν από πολλά χρόνια ένας γενναίος ήρωας έσωσε την περιοχή σκοτώνοντας ένα διαβολικό μάγο με τη βοήθεια ενός γιγαντιαίου μανιταριού. Το μανιτάρι αυτό φυλάσσεται στην πλατεία της πόλης Phungoria από τους πολίτες της, οι οποίοι κάνουν συνεχείς βάρδιες. Κάθε καλοκαίρι γίνεται ένα τοπικό φεστιβάλ, στο οποίο τιμάται η πανάρχαια εκείνη νίκη. Στα φεστιβάλ εκλέγεται κάθε φορά ένας υπεύθυνος για τη συνολική προστασία του μανιταριού μέχρι την επόμενη χρονιά. Για πολλά χρόνια ο παππούς του Gilbert, του ήρωά μας, ήταν ο φύλακας του μανιταριού. Τώρα, μία



MYST 3D της Cyan

εβδομάδα πριν από το καινούργιο φεστιβάλ, κάποιος κλέβει το μανιτάρι. Ολοι κατηγορούν για την εξαφάνιση-κλοπή τον παππού τού Gilbert λέγοντας ότι δεν ήταν πια ικανός να προστατεύει το μανιτάρι και να ασκεί σωστά τα καθήκοντά του. Ο βασιλιάς της Phungoria τον βάζει στη φυλακή και ετοιμάζεται να τον εκτελέσει κατά τη διάρκεια του επικείμενου φεστιβάλ. Εσύ, ο Gilbert, δεν έχεις παρά να προσπαθήσεις να βρεις το κλεμμένο γιγαντιαίο μανιτάρι. Θεωρώ πως το πιο εντυπωσιακό στην είδηση της κυκλοφορίας του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι θα κυκλοφορήσει και για τα PCs και για την Amiga!

Οσοι θελήσετε να δείτε το site του παιχνιδιού στο Internet προσέξτε να έχετε την τελευταία έκδοση της Java στον υπολογιστή σας. Λογικά, όσοι έχετε εγκατεστημένα τα Windows 98 SE δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

★ Η επόμενη είδηση αφιερώνεται στους γονείς εκείνους που θέλουν να δείξουν στα παιδιά τους κάποιο adventure. Ταυτόχρονα απευθύνεται και στις εδώ εταιρίες που εισάγουν adventure games. Η Humongous Entertainment κυκλοφόρησε το PAJAMA SAM 3: YOU ARE WHAT YOU EAT FROM YOUR HEAD TO YOUR FEET, το οποίο απευθύνεται κυρίως σε παιδιά ηλικίας 3-8 ετών. Το πρώτο της σειράς κυκλοφόρησε το 1996. Ακολούθησε το δεύτερο της σειράς, το 1998. Οσοι ετοιμάζεστε να κοροϊδέψετε την είδηση, σημειώστε παρακαλώ ότι τα δύο πρώτα της σειράς έχουν σημειώσει πωλήσεις που ξεπερνούν το 1.000.000 αντίτυπα (αλήθεια πόσα "κανονικά" παιχνίδια δεν θα ζήλευαν τα νούμερα αυτά) και έχουν κερδίσει πάνω από 40 ειδικά διεθνή βραβεία! Ιδρυτής της εταιρίας και βασικός σχεδιαστής των παιχνιδιών είναι ο Ron Gilbert, γνωστός από τα Monkey Islands και όχι μόνο. Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο για να μάθει στα παιδιά τη σημασία μίας ισορροπημένης δίαιτας μιλώντας για τη σημασία των φρούτων και των λαχανικών στη ζωή τους! Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν και αρκετά μικρά arcade-style games που θα τους προσφέρουν αρκετές ώρες ψυχαγωγίας. Οσα παιδιά ξέρουν αγγλικά -αλλιώς πρέπει να τα βοηθήσουν οι γονείς τουςμπορούν μέσω του Internet να επικοινωνήσουν με τους αγαπημένους τους ήρωες, όπως οι Putt-Putt, Pajama Sam, Freddi Fish και Spy Fox, αλλά και με άλλα παιδιά της ηλικίας τους.

Δεν πρέπει κάποτε να έρθουν και στην Ελλάδα τα παιχνίδια της Humongous Entertainment;

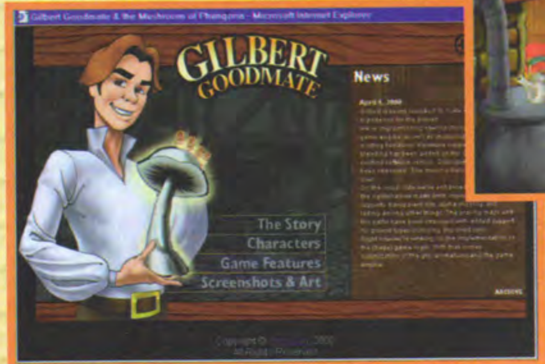
★ Το Amazon.com έχει στη λίστα του το adventure Neverhood 2000, τη συνέχεια δηλαδή του πολύ καλού Neverhood, που δυστυχώς πέρασε σχεδόν απαρατήρητο. Αλήθεια ή ψέματα, σε μερικούς μήνες θα ξέρουμε.

★ Ο Johan Robson, ο οποίος έχει γράψει τα Atlantis I και II, σύμφωνα με ασφαλείς πληροφορίες έχει πάρει το πράσινο φως από την Cryo και δουλεύει ενεργά για το Atlantis III.

★ Ακόμη μία σημαντική πληροφορία: Σύμφωνα με ανεπιβεβαίωτες προς το παρόν πληροφορίες ετοιμάζεται το Journeyman Project 4 από την Presto Studios. Μακάρι να είναι αλήθεια, αλλά δυσκολεύομαι να το πιστέψω, ειδικότερα μετά την ακύρωση του action adventure Beneath από την ίδια εταιρία. Επρόκειτο για ένα εκπληκτικό παιχνίδι που, δυστυχώς, εγκαταλείφθηκε από την Activision, την παραγωγό εταιρία. Θα αναφερθώ στο εντυπωσιακό αυτό παιχνίδι σε κάποιο μελλοντικό τεύχος.








Δύο φωτογραφίες και το site του παιχνιδιού. GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA της Prelusion Software



LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC της 3DO

★ Οι Ρώσοι μπαίνουν σιγά σιγά στα adventure games. Ετσι, σύμφωνα με θετικές πληροφορίες ετοιμάζονται από τη ρωσική εταιρία New Media Generation δύο adventure games, τα Escape from the Haunted House και Space Judge. Και τα δύο παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν σε αγγλικές εκδόσεις.

★ Σύμφωνα με εσωτερικές πληροφορίες από την Interplay μπορεί τελικά να δούμε το Stonekeep II. Υπάρχει, στα χαρτιά ακόμη, ένα σχετικό project για το παιχνίδι που θα αναπτυχθεί από την Blackisle Studios και θα φέρει το όνομα Godmaker. Στο σχέδιο αναφέρεται ως χρόνος κυκλοφορίας το καλοκαίρι του 2001. Προλαβαίνουν άραγε;

★ Η 3DO ανακοίνωσε ένα νέο παιχνίδι, το LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC. Και τι δεν έχει γραφτεί για το παιχνίδι αυτό σε αρκετά sites στο Internet. Μέχρι και ότι θα είναι το on-line RPG της 3DO που έχει ανακοινωθεί εδώ και καιρό διάβασα, μάλιστα σε μερικά από τα θεωρούμενα πολύ σοβαρά games sites.

Η αλήθεια είναι διαφορετική. Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί τη LithTech 2.0 engine έκδοση της Monolith για τη δημιουργία του 3D περιβάλλοντος κόσμου. Θα είναι RPG, αλλά θα διαθέτει περισσότερη action δράση, στην οποία έχει δοθεί ιδιαίτερο βάρος. Ξεκινώντας θα υπάρχουν έξι character classes προς επιλογή και θα επιτρέπεται στον παίκτη να παίξει οποιοδήποτε τμήμα του παιχνιδιού θέλει πρώτα. Θα περιέχεται ένας νέος κόσμος, αυτός που θα υπάρχει και στα παιχνίδια Heroes of Might and Magic 4 και Might and Magic IX, αλλά ο παίκτης θα είναι δυνατόν να ταξιδέψει και στους κόσμους Enroth (Heroes of Might and Magic και Might and Magic VI), Varn (Might and Magic 1) και Xeen (Might and Magic III - V). Το παιχνίδι σχεδιάζεται ώστε να είναι πρωταρχικά ένα multiplayer game!

Το Legends of Might and Magic δεν θα είναι το Might and Magic Online όπως οι περισσότεροι αρχικά νόμιζαν. Το εν λόγω project εγκαταλείφθηκε, μάλλον οριστικά, λίγο καιρό μετά το ξεκίνημα της δημιουργίας του. PC

# WEB MASTER

➡ ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ ΝΑ **ΥΦΑΝΕΤΕ** ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΚΟΜΜΑΤΙ ΣΤΟΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ **ΙΣΤΟ** ΤΟΥ INTERNET;

➡ ΣΑΣ ΣΥΓΚΙΝΕΙ Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΗΣ **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ** ΜΙΑΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΗΣ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΗΣ **WEB PAGE**;

➡ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΟΙ **ΑΡΑΧΝΕΣ** ΚΑΙ ΟΧΙ ΟΙ ΜΥΓΕΣ ΤΟΥ **WORLD WIDE WEB**;

Αν οι απαντήσεις και στις τρεις ερωτήσεις είναι καταφατικές, τότε...

## Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

**ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ WEB PAGES ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ...**

# 1.500.000 δρχ.!

## ΓΡΑΨΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΟΥ "ΣΕΛΙΔΑ"

# 2000

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΧΟΡΗΓΟΣ

compulink NETWORK

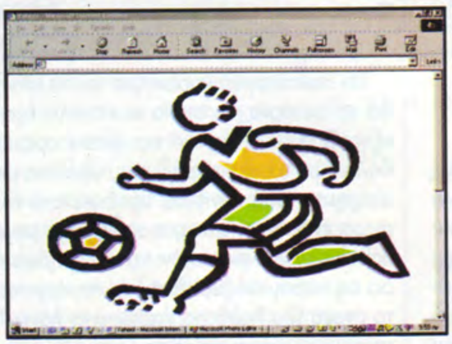
## Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

**BEST PERSONAL PAGE**




➤ Προσωπικά στοιχεία, μεμονωμένες φωτογραφίες ή ακόμα και ψηφιακά φωτογραφικά άλμπουμ και ό,τι άλλο ανήκει στα ενδιαφέροντά σας μπορούν να μπουν σε αυτή τη σελίδα!

**BEST SPORTS PAGE**



➤ Μιλήστε για τις αγαπημένες σας ομάδες σε όλα τα σπορ ή, γενικότερα, για την άθληση ως τρόπο ζωής. Μπορείτε να συμπεριλάβετε ιστορικά ομάδων, στατιστικά στοιχεία, ρεκόρ, προγνωστικά κ.ο.κ.

**BEST GAMES PAGE**



➤ Συμπεριλάβετε τα δικά σας game reviews καθώς και υλικό (demos, patches, utilities κ.λπ.) για τα αγαπημένα σας PC games.

Ολες οι λεπτομέρειες και οι όροι του διαγωνισμού είναι στη σελίδα 51 του τεύχους 118 και στην ηλεκτρονική διεύθυνση **www.pcmaster.gr/web2000/**

## ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ ....................................ΕΠΩΝΥΜΟ...................................................ΗΛΙΚΙΑ ...........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..................................................................................ΠΕΡΙΟΧΗ ...................................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ...........................................E-MAIL ADDRESS ...........................................................

❑ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΟΥ.

❑ ΔΕΝ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs. Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ

ΣΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΟ URL: ............................................................................................................

*Διάβασα και αποδέχομαι πλήρως τους όρους του διαγωνισμού.*

# ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ WEB!

# Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ ΚΑΙ ΤΟ ΙΠΤΑΜΕΝΟ ΔΩΡΟ - ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

## Μάθετε μαθηματικά γρήγορα και διασκεδαστικά

*Του Ηλία Καφούρου*
*kafouros@compupress.gr*

Ο εν λόγω τίτλος, αν και έχει εκπαιδευτικό περιεχόμενο, καταφέρνει και συνδυάζει τη γνώση με τη διασκέδαση, παρ' ότι το μάθημα με το οποίο ασχολείται δεν είναι από τα αγαπημένα των παιδιών. Η ύλη που περιλαμβάνει είναι σύμφωνη με το πρόγραμμα του Υπουργείου



**Ιδού το "νησί της αμνησίας". Χμ, δεν είναι και άσχημο για... διακοπές!**

Παιδείας και Θρησκευμάτων για την Α' Γυμνασίου. Η παιδαγωγική μέθοδος που ακολουθεί είναι πλούσια και αποτελεσματική και συνδυάζει αρμονικά την ανακάλυψη με τη μάθηση. Ετσι ο χρήστης, ουσιαστικά παίζοντας, μαθαίνει χρήσιμες συμβουλές και κανόνες των μαθηματικών της Α' Γυμνασίου. Θα κληθεί λοιπόν να λύσει μερικές ασκήσεις, αφού όμως πρώτα θα έχει διδαχθεί τους κανόνες και τη μεθοδολογία αυτών. Οι βασικές έννοιες επαναλαμβάνονται σε διαφορετικές ενότητες-περιπέτειες. Τα interactive μαθήματα που παρακολουθείτε ξεπερνούν τα 100, ενώ οι ασκήσεις τις 600! Επιπλέον κάθε τόσο καλείστε να ελέγχετε τις γνώσεις σας και την πρόοδό σας, την οποία μπορείτε να παρακολουθείτε ανά πάσα στιγμή με την απεικόνιση του σκορ σας. Το περιβάλλον της εφαρμογής είναι πλήρως multimedia.




**Εδώ βλέπετε τη λύση κάποιας απορίας μέσω βίντεο.**

Τον παιδαγωγικό χαρακτήρα του τίτλου βοηθά το σενάριο, το οποίο συνοπτικά έχει ως εξής: Ο ήρωάς μας εκεί που έκανε αμέριμνος βόλτες με το σκουτεράκι του, είχε ένα μικρό ατύχημα. Αφού συνήλθε, βρέθηκε στο ελικόπτερο ενός επιστήμονα, ο οποίος είχε μεγαλεπήβολα σχέδια για αυτόν: να τον χρησιμοποιήσει ως πειραματόζωο! Από εκεί προέρχεται και το όνομά του Τιμόθεος, καθώς ο εν λόγω "επιστήμονας" έχει τη συνήθεια να ονομάζει με αυτό το τρόπο τα πειραματόζωά του! Επειτα από ένα σύντομο ταξίδι, λοιπόν, το ελικόπτερο προσγειώνεται στο "νησί της αμνησίας". Θα πρέπει λοιπόν να βοηθήσετε τον ήρωα να θυμηθεί ποιος είναι και φυσικά να δραπετεύσει από εκεί όπου βρίσκεται. Για το σκοπό αυτόν θα πρέπει να επιλύσετε αρκετά προβλήματα μαθηματικών.

Στην αναζήτησή σας θα βρείτε αρκετά βίντεο και ήχους, ενώ δεν λείπουν τα τραγούδια, τα οποία είναι εμπνευσμένα από τη διδακτέα ύλη. Το στήσιμο και το γενικότερο interface θυμίζουν λίγο από cartoon adventure. Ακόμη ένα




**Εδώ το πρόγραμμα εξηγεί το σωστή απάντηση κάθε ερώτησης. Μάλιστα η επεξήγηση αυτή συνοδεύεται από ελληνικό speech.**

θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η ύπαρξη ελληνικών. Ετσι, ακόμα και κάποιος που δεν είναι εξοικειωμένος με τους υπολογιστές, δεν θα συναντήσει ιδιαίτερο πρόβλημα στη χρήση του προγράμματος.

Η διδακτέα ύλη του τίτλου συνοψίζεται στους εξής τομείς:

- **Αριθμητικοί υπολογισμοί:** απόλυτοι αριθμοί, κλάσματα, αντίθετοι αριθμοί, δυνάμεις, στατιστική
- **Υπολογισμοί με αγνώστους:** υπολογισμοί και επίλυση εξισώσεων
- **Γεωμετρικά σχήματα:** προβολές, περιστροφές, μεταθέσεις, όγκος, εμβαδόν, γωνίες
- **Εκμάθηση της απόδειξης:** κανόνες και γεωμετρικοί νόμοι, Πυθαγόρειο θεώρημα

Αν μη τι άλλο, ο παρόν τίτλος μπορεί να φανεί χρήσιμος σε αρκετά παιδιά που δεν συμπαθούν ιδιαίτερα το μάθημα των μαθηματικών (από όσο γνωρίζω δεν είναι και λίγα), καθώς συνδυάζει τη μεθοδολογία και τις γνώσεις με τη διασκέδαση. Ο τίτλος έχει δημιουργηθεί αποκλειστικά στην Ελλάδα από τη Microstar.

Ο "Τιμόθεος" κυκλοφορεί και για τις τρεις τάξεις του Γυμνασίου. Παράλληλα ο φίλος μας φιλοδοξεί να βοηθήσει και τους μαθητές της ΣΤ' Δημοτικού, καθώς και αυτούς των δύο πρώτων τάξεων του Γυμνασίου στο μάθημα της ιστορίας.

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Microstar
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** 486DX 66MHz, 8MB RAM, 2x CD-ROM drive, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, VGA card με ανάλυση 640x480
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974
**ΤΙΜΗ:** 12.900 δρχ.

# ΠΕΔΙΑ ΔΥΝΑΜΕΩΝ - ΚΥΜΑΤΑ

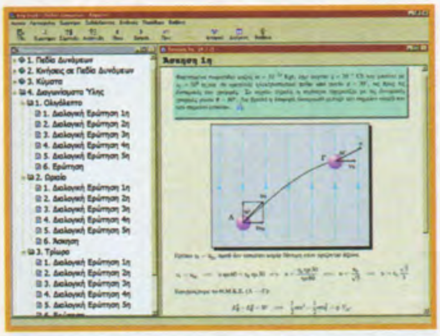
## Νεύτωνας εναντίον Αϊνστάιν

*Του Πέτρου Παπαθανασίου*
*petros@compupress.gr*

Μόλις είδα το κουτί του "Πεδία Δυνάμεων - Κύματα" στο γραφείο, κυριολεκτικά το βούτηξα, αφού είχα βγει έξω από τα νερά μου με τη Βιολογία της ίδιας σειράς (Key-Book+) του προηγούμενου δεκαπενθημέρου. Τώρα βρισκόμουν ακριβώς στο στοιχείο μου... τη φυσική.

Η εγκατάσταση του προγράμματος, όπως συμβαίνει με όλους τους νέους τίτλους της Keystone, χαρακτηρίζεται από ένα θετικό κι

ένα αρνητικό στοιχείο. Το θετικό είναι ότι δεν χρειάζεται εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο, καθώς τρέχει απευθείας από το CD. Ο χρόνος όμως που κερδίζει ο χρήστης, λόγω του χαρακτηριστικού αυτού, χάνεται και με το παραπάνω εξαιτίας της τακτικής που ακολουθεί η εταιρία για την προστασία του λογισμικού της από την πειρατεία. Σύμφωνα με αυτήν, πρέπει να επικοινωνήσετε με την εταιρία τηλεφωνικώς για να σας δώσει τον κωδικό ξεκλειδώματος του προγράμματος, αφού προηγουμένως δηλώσετε τα προσωπικά στοιχεία σας και δύο κωδικούς αριθμούς (έναν που αναγράφεται στη συσκευασία κι έναν στο παράθυρο εγκατάστασης). Είπαμε να προφυλάσσονται τα πνευματικά δικαιώματα, αλλά μάλλον το έχει παρακάνει η Keystone.



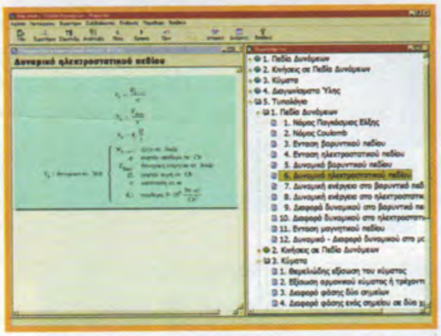
**Θέμα τρίωρου διαγωνίσματος με τη λύση του.**

Στο ψητό τώρα. Το περιβάλλον του προγράμματος είναι πανομοιότυπο με αυτό των υπόλοιπων τίτλων της σειράς Key-book+. Χαρακτηρίζεται από απλότητα και ευχρηστία, καθώς οτιδήποτε χρειάζεται ο χρήστης βρίσκεται στη διάθεσή του από το κεντρικό παράθυρο της εφαρμογής. Ετσι, αποφεύγονται οι χρονοβόρες διαδικασίες επιλογών μέσα από αμέτρητα υπομενού, ενώ δεν χρειάζονται παρά ελάχιστα λεπτά για να εξοικειωθεί κάποιος με το πρόγραμμα, όσο αρχάριος κι αν είναι.

Το "Πεδία Δυνάμεων - Κύματα" χωρίζεται σε πέντε κεφάλαια. Τα τρία αφορούν στην κυρίως ύλη του αντικειμένου (Πεδία Δυνάμεων, Κίνηση στα Πεδία Δυνάμεων, Κύματα), ενώ τα υπόλοιπα δύο περιλαμβάνουν τις επαναληπτικές

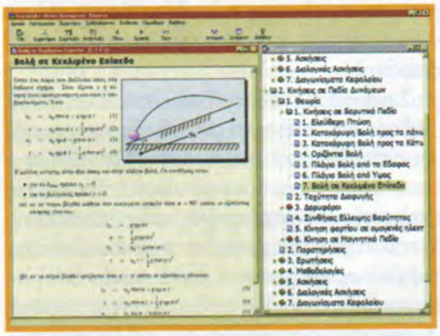


**Αυτή είναι η μορφή του interface του προγράμματος. Ο,τι χρειάζεστε, σε πρώτη γραμμή.**



**Το πολύ χρήσιμο τυπολόγιο που ενσωματώνει το πρόγραμμα.**

ασκήσεις και το τυπολόγιο. Η πολύ εύχρηστη διάρθρωση των γνωστικών αντικειμένων, τα οποία προσφέρονται σε συνοπτική μορφή, οδηγούν σε ένα εύκολα κατανοητό αποτέλεσμα. Παρ' ότι η ανάλυση των θεμάτων δεν καλύπτει πλήρως έναν τόσο πολύπλοκο τομέα της φυσικής (την κυματική), δεν παρατήρησα ουσιαστικές παραλείψεις, ενώ τα κείμενα συνοδεύονται από μικρά μεν, αλλά ξεκάθαρα και ιδιαίτερα βοηθητικά για την κατανόηση σκίτσα. Οι ερωτήσεις, από την άλλη, που περιλαμβάνονται στο τέλος κάθε κεφαλαίου εξετάζουν με ουσιαστικό τρόπο την κατανόηση του περιεχομένου. Πέρα όμως από τις θεωρητικές ερωτήσεις, μετά την ανάγνωση του κεφαλαίου δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να ολοκληρώσει τρία διαγωνίσματα (ένα ολιγόλεπτο, ένα ωριαίο κι



**Θεωρία και τύποι της πλάγιας βολής (σε κεκλιμένο επίπεδο). Το σχήμα δεξιά διαθέτει και στοιχειώδες animation της τροχιάς.**

ένα τρίωρο), τα οποία βρίσκονται σε άμεση αναλογία με τα αντίστοιχα της μέσης-ανώτερης εκπαίδευσης. Πολύ ευχάριστη εντύπωση μου προκάλεσε το τελευταίο κεφάλαιο, το οποίο δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα τυπολόγιο, όπου περιλαμβάνονται όλοι οι τύποι της δοσμένης ύλης.

Στα αρνητικά του τίτλου κατατάσσεται το γεγονός ότι, ενώ υποτίθεται ότι η ύλη του αφορά και στους σπουδαστές, στην ουσία περιορίζεται σε αυτήν της Γ' Λυκείου. Για παράδειγμα, αφού πραγματεύεται την κυματική, δεν είναι δυνατόν να λείπουν έστω και εισαγωγικά στοιχεία κβαντικής θεωρίας, τα οποία όμως ανήκουν στην τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Συνολικά το "Πεδία Δυνάμεων - Κύματα" αποτελεί έναν τίτλο με τη γνωστή ποιότητα της Keystone, που όμως απευθύνεται κατά κύριο λόγο σε μαθητές λυκείου και σε εκείνους που, διαθέτοντας βασικές γνώσεις φυσικής, επιθυμούν να γνωρίσουν τα αντικείμενα της δυναμικής και της κυματικής θεωρίας. Πάντως, με 9.900 δρχ. ο αγοραστής έχει στη διάθεσή του ένα πρόγραμμα εξαιρετικής πληρότητας, που μπορεί να υποκαταστήσει άνετα βιβλία ανάλογου ή και μεγαλύτερου κόστους.

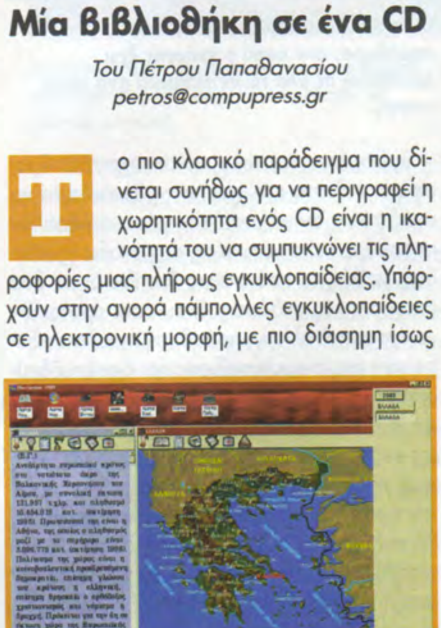
**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Keystone
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Επεξεργαστής 486DX, 12MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Keystone, Υακίνθου 15, Αθήνα, τηλ.: 8661142, 8661159
**ΤΙΜΗ:** 9.900 δρχ.

# ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002 MILLENNIUM

## Μία βιβλιοθήκη σε ένα CD

*Του Πέτρου Παπαθανασίου*
*petros@compupress.gr*

Το πιο κλασικό παράδειγμα που δίνεται συνήθως για να περιγραφεί η χωρητικότητα ενός CD είναι η ικανότητά του να συμπυκνώνει τις πληροφορίες μιας πλήρους εγκυκλοπαίδειας. Υπάρχουν στην αγορά πάμπολλες εγκυκλοπαίδειες σε ηλεκτρονική μορφή, με πιο διάσημη ίσως



**Δείγμα από τους χάρτες που περιέχονται στον τίτλο.**

εκείνη της Microsoft, την Encarta. Η ελληνική απάντηση στη Microsoft Encarta ακούει στο όνομα "Εγκυκλοπαίδεια 2002 Millennium" της εταιρίας εκπαιδευτικών τίτλων Librocom. Ουσιαστικά πρόκειται για ανανεωμένη και αναβαθμισμένη έκδοση του "Εγκυκλοπαίδεια 2002". Ας δούμε λοιπόν αν η νέα αυτή έκδοση καταφέρνει να σταθεί στον αμείλικτο ανταγωνισμό.

Ξεκινώντας από τα τεχνικά στοιχεία που συνθέτουν την "Εγκυκλοπαίδεια 2002 Millennium", παρατηρούμε ότι στο μοναδικό CD που την αποτελεί εμπεριέχονται 140.000 λήμματα από όλες τις επιστήμες, 8.000 φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης, 4 ώρες ήχος-μουσική και live βίντεο διάρκειας περίπου μισής ώρας. Το φωτογραφικό, ηχητικό και βίντεο υλικό είναι αρκετά πλούσιο, εξαιρετικής ποιότητας, αλλά ελαφρώς μικρό ως προς τη διάρκεια και το μέγεθος. Αυτό το φαινόμενο παρατηρείται σε πολύ μικρότερο βαθμό στα ηχητικά αντικείμενα, τα οποία έχουν ικανοποιητική διάρκεια (λαμβάνοντας πάντα υπόψη ότι πρόκειται για ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια).



**Το περιβάλλον MDI, με τα πολλαπλά παράθυρα, από όπου ο χρήστης έχει πρόσβαση σε όλα τα αντικείμενα ανά πάσα στιγμή.**

Το interface του τίτλου είναι εύχρηστο. Προσφέρει μάλιστα στο χρήστη τη δυνατότητα να αναζητά τα αντικείμενα είτε μέσω πολλαπλών παραθύρων είτε μέσω μίας και μοναδικής σελίδας, καθώς το πρόγραμμα διατίθεται σε δύο διαφορετικές εκδόσεις. Ετσι, όσοι προτιμούν να έχουν παράλληλη πρόσβαση σε όλα τα δεδομένα της εγκυκλοπαίδειας και δεν μπερδεύονται από τα πολλά παράθυρα, θα επιλέξουν το MDI περιβάλλον, ενώ όσοι προτιμούν την πιο κλασική εμφάνιση σε ένα παράθυρο, που τους προσφέρει όμως περιορισμένη -ως προς την αμεσότητα- πρόσβαση στην πληροφορία, θα επιλέξουν το SDI περιβάλλον (δείτε τις εικόνες για να καταλάβετε τι εννοώ). Ως προς την αναζήτηση των θεμάτων, το πρόγραμμα διαθέτει αρκετές ευκολίες, καθώς ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να βρει πληροφορίες επιλέγοντας ανάμεσα στη θεματική, τη χρονολογική και την αναζήτηση με βάση μία λέξη-κλειδί.

Το πλήθος των λημμάτων κρίνεται επαρκές, αν και δεν αναλύονται σε βάθος τα θέματα, με αποτέλεσμα να κατατάσσεται η "Εγκυκλοπαίδεια 2002 Millennium" στην κατηγορία των μαθητικών εγκυκλοπαιδειών. Τα περισσότερα θέματα συνοδεύονται από ικανοποιητικό φωτογραφικό ή/και ηχητικό υλικό, ενώ τα -λιγοστά- 3D rendered animations βοηθούν ιδιαίτερα στην κατανόηση της πληροφορίας ορισμένων από αυτά. Επιπλέον, η εγκυκλοπαίδεια εμπλουτίζεται από τους εξαιρετικής ποιότητας ψευδοανάγλυφους χάρτες που τη συνοδεύουν. Οπως κάθε ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια που σέβεται τον εαυτό της, έτσι και η 2002 Millennium προσφέρει τη δυνατότητα ανανέωσης των πληροφοριών μέσω Διαδικτύου, αφού ο χρήστης που διαθέτει σύνδεση στο Internet μπορεί να συνδεθεί μέσω του προγράμματος και να αναζητήσει στη σελίδα της εγκυκλοπαίδειας όλο το νέο υλικό που προσφέρει on-line η εταιρία Librocom.



**Το πιο κλασικό περιβάλλον SDI, όπου η μοναδική οθόνη που εμφανίζει τις πληροφορίες επιβάλλει το "κλείσιμο" ενός αντικειμένου πριν από το "άνοιγμα" ενός άλλου.**

Συμπερασματικά, η "Εγκυκλοπαίδεια 2002 Millennium" αποτελεί μία αξιέπαινη προσπάθεια των Ελλήνων προγραμματιστών της Librocom, αρκετά πλούσια σε υλικό κάθε είδους (κείμενο, φωτογραφίες, ήχος, video, animation), η οποία όμως δεν μπορεί να θεωρηθεί ιδιαίτερα υψηλών προδιαγραφών. Καλό λοιπόν θα ήταν να γνωρίζει ο υποψήφιος αγοραστής ότι αφορά κυρίως στο μαθητικό κόσμο. Λαμβάνοντας τούτο υπόψη, θεωρούμε ότι η Librocom έχει πετύχει το στόχο της, προσφέροντας έναν πλήρη τίτλο που θα μπορέσει να υποκαταστήσει την κλασική μαθητική εγκυκλοπαίδεια, ελευθερώνοντας πολύτιμο χώρο στη βιβλιοθήκη σας.

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Librocom
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Pentium 100MHz, 16MB RAM, κάρτα γραφικών με 16bit χρώμα, κάρτα ήχου SoundBlaster συμβατή, CD-ROM 4x, Windows 95/98
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** ΧΘΩΝ Multimedia Productions
**ΤΙΜΗ:** 24.800 δρχ.

# FORESTIA

## Η μαγεία του δάσους

*Του Πέτρου Παπαθανασίου*
*petros@compupress.gr*

Το έχει η μοίρα μου, τελικά, ο ένας τίτλος που μου πέφτει να παρουσιάσω στο "PC Flash" να είναι "παιδικός". Από την άλλη πλευρά, όμως, κάθε φορά με διαψεύδει η πεποίθησή μου ότι θα βαρεθώ με το υπόψιν πρόγραμμα. Αυτού του δεκαπενθημέρου η έκπληξη ονομάζεται "Forestia - Η μαγεία του δάσους" και απευθύνεται σε παιδιά από 7 χρονών και πάνω, αλλά όπως θα δείτε κι εσείς, είναι ικανό να ξεκλέψει μερικές ώρες και από αρκετούς ενήλικες.



**Ο τόπος όπου εξελίσσεται η περιπέτειά σας.**

Στο οικολογικό-εκπαιδευτικό-παιδικό adventure Forestia σας εισάγει ο Σαμ ο λαγός, μέσα από ένα πολύχρωμο αλλά σχετικά μικρό σε μέγεθος interface (προτιμήστε τις χαμηλές αναλύσεις για να τρέξετε το πρόγραμμα). Πρώτη ευχάριστη έκπληξη, οι άψογα επιλεγμένες φωνές των ηρώων (έχουν συνεργαστεί επαγγελματίες ηθοποιοί), που ταιριάζουν "γάντι" στις μορφές και το χαρακτήρα τους. Ο Σαμ σας προμηθεύει με τον κατάλληλο "εξοπλισμό" για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας στο δάσος: έναν χάρτη, μία φωτογραφική μηχανή, ένα ξύλινο κουτί (inventory) και ένα ημερολόγιο-άλμπουμ. Η περιπέτεια εξελίσσεται μπροστά στα μάτια των μικρών (και μεγάλων) παικτών, διαμέσου ενός interactive περιβάλλοντος, όπου γίνεται η γνωριμία με τα ζώα και τα φυτά του δάσους, τα οποία σας εισάγουν στις υποαποστολές σας. Αυτές έχουν ως σκοπό να μάθουν στα παιδιά τον κόσμο του δάσους παίζοντας. Η γνώση παρέχεται με έναν ιδιαίτερα ανάλαφρο τρόπο, παράλληλα με το παιχνίδι, με αποτέλεσμα την πιο εύκολη κατανόησή της. Για παράδειγμα, το άλμπουμ περιέχει όλες τις πληροφορίες σχετικά με τα είδη των ζώων, των πουλιών, των εντόμων, των ψαριών και των ερπετών που

θα συναντήσει ο παίκτης στο δρόμο του. Η φωτογραφική μηχανή τού δίνει τη δυνατότητα να τα φωτογραφήσει και να συνθέσει ένα λεύκωμα, που θα περιέχει εικόνες και στοιχεία για τα όντα του δάσους. Ετσι, με τρόπο διασκεδαστικό, το παιδί μαθαίνει χωρίς να βαριέται. Από την άλλη, οι γρίφοι της περιπέτειας κινούνται καθαρά σε μαθησιακά θέματα προσχολικής ηλικίας και πρώτων τάξεων του δημοτικού και μάλιστα είναι χωρισμένοι σε δύο επίπεδα, ανάλογα με την ηλικία του παίκτη.

Ακούγεται παιδικό; Είναι, αλλά όχι μόνο, αφού δεν θα είναι λίγοι οι γονείς που θα απορροφηθούν από το "παιχνιδάκι" του παιδιού τους, καθώς οι πληροφορίες που προσφέρονται είναι άκρως ενδιαφέρουσες. Αρκεί να ακούσετε τη φωνή του Σαμ, για να σας κινηθεί η περιέργεια. Συμπερασματικά, πρόκειται για έναν τίτλο ιδανικό για πασχαλινό δώρο, που συν τοις άλλοις προσφέρεται σε ιδιαίτερα ελκυστική τιμή.

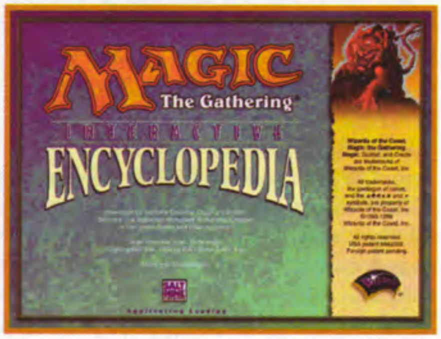
**ΕΤΑΙΡΙΑ:** LaserMedia
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Pentium, 16MB RAM, 25MB στο σκληρό δίσκο, CD-ROM 4x, ελάχιστη ηλικία (χρήστη) τα 7 έτη
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη, Σόλωνος 98, τηλ.: 3600398, 3635902, 3644409
**ΤΙΜΗ:** 7.500 δρχ.

# MAGIC: THE GATHERING INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA

## Ολα όσα θέλετε να μάθετε για το Magic... κι ακόμα περισσότερα!

*Του Βαγγέλη Κράτσα*
*vantor@compupress.gr*

Οσοι από εσάς έχετε ασχοληθεί με το Magic: The Gathering σίγουρα γνωρίζετε πως πρόκειται για ένα παιχνίδι με τεράστιο βάθος, που θα απαιτήσει αρκετό από τον ελεύθερο χρόνο σας, εφόσον σκοπεύετε να το πάρετε στα σοβαρά. Να, λοιπόν, που η κατασκευάστρια εταιρία του Magic, η Wizards of the Coast, αποφάσισε να κάνει ευκολότερα τα πράγματα για όλους εσάς που νιώθετε να χάνεστε μέσα στον τεράστιο κόσμο του δημοφιλέστερου card game, κυκλοφορώντας μια πλήρη interactive εγκυκλοπαίδεια του Magic σε ένα CD-ROM. Και όντως πρόκειται για μια εξαιρετική κίνηση από τη μεριά της Wizards, αφού από τους παίκτες έλειπε ένας οδηγός αναφοράς, που θα καλύπτει τα πάντα γύρω από το παιχνίδι, κι έτσι συχνά αναγκάζονταν να ψάχνουν σε βιβλία, περιοδικά, sites και δεκάδες ακόμα πηγές προκειμένου να βρουν αυτό που κάθε φορά τους ενδιέφερε.




**Η αρχική οθόνη του τίτλου, αμέσως μετά το εισαγωγικό animation.**

Η Magic Interactive Enclycopedia χωρίζεται στις περιοχές Magic Online, Deck Builder, Encyclopedia, Strategy Library και Magic Links. Ας τις δούμε αναλυτικότερα:

- **Magic Online:** Από εδώ μπορείτε να παίξετε Magic on-line, αφού πρώτα συνδεθείτε στον server της Wizards. Μην περιμένετε, πάντως, κάτι αντίστοιχο με το Magic: The Gathering της Microprose, μια και, δυστυχώς, η engine του παιχνιδιού δεν εφαρμόζει τους κανόνες από μόνη της, απλώς σας προσφέρει ένα interface για να τους εκτελέσετε εσείς (δηλαδή αν κατεβάσετε, για παράδειγμα, μία land στην αρχή και μία στο τέλος του main step, και ο αντίπαλος δεν πάρει χαμπάρι, κανείς δεν πρόκειται να σας πει τίποτα). Ενα από τα τελευταία updates της Εγκυκλοπαίδειας (θα τα συμπεριλάβουμε όλα στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM του προσεχούς τεύχους) που κυκλοφόρησε η εταιρία, προσθέτει μάλιστα και την επιπλέον δυνατότητα του LAN play.
- **Encyclopedia:** Κάνοντας κλικ σε αυτό το tab, θα βρείτε όλες τις κάρτες που έχουν ποτέ κυκλοφορήσει στο Magic: The Gathering (η original version της Εγκυκλοπαίδειας είναι ενημερωμένη μέχρι το Mercadian Masques), μικρή φωτογραφία τους, το πλήρες original κείμενο αλλά και το revised, με βάση τους ισχύοντες κανόνες. Υπάρχουν εξελιγμένες δυνατότητες αναζήτησης ανά card, card set, color, mana cost, rarity, power, toughness, artist κ.ο.κ. Και μόνο για την ενότητα αυτή θα άξιζε να αποκτήσει κανείς τον τίτλο.
- **Deck Builder:** Εδώ μπορείτε να φτιάξετε το δικό σας deck, να το αναλύσετε με βάση δεκάδες διαφορετικές παραμέτρους και να δείτε τα σχετικά γραφήματα και τις πίτες ή ακόμα να φορτώσετε ένα από τα decks πρωταθλητών του Magic που υπάρχουν καταχωρισμένα στην database της Εγκυκλοπαίδειας και να πειραματιστείτε μαζί τους. Σημαντικό είναι το ότι στην ενότητα αυτή σας προσφέρεται η δυνατότητα απεικόνισης των καρτών σε φυσικό μέγεθος. Φοβερή δουλειά, πιστεύω πως θα σας ενθουσιάσει.
- **Strategy Library:** Η virtual βιβλιοθήκη της Εγκυκλοπαίδειας με την ιστορία του Magic, τους κανονισμούς, τα διάφορα formats, οδηγίες για deckbuilding, organized play και αρκετά ενδιαφέροντα άρθρα. Το interface αυτής της ενότητας είναι σε HTML μορφή.
- **Magic Links:** Links στα sites των δημιουργών του τίτλου, ενώ μπορείτε να προσθέσετε και τα δικά σας. Από εδώ, εάν έχετε πρόσβαση στο Internet, θα συνδεθείτε με το site της Wizards για να κατεβάσετε τα updates της Εγκυκλοπαίδειας που, μεταξύ άλλων, προσθέτουν και τις κάρτες του Nemesis. Οπως ήδη αναφέραμε, αν δεν έχετε σύνδεση σε κάποιον provider, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε, μια και



**Στον Deck Builder μπορείτε να απολαύσετε τις φωτογραφίες των καρτών του Magic σε φυσικό μέγεθος.**

το "PC Master" θα φροντίσει και για εσάς στο επόμενο τεύχος του περιοδικού.

Καταλήγοντας, το μόνο που μένει είναι να δώσουμε ένα μεγάλο "μπράβο" στην Wizards of the Coast για αυτήν την τόσο ολοκληρωμένη δουλειά, που αποτελεί ένα πολύτιμο και απαραίτητο κατά τη γνώμη μας συμπλήρωμα για κάθε παίκτη του Magic. Α, και αν το interface σας φανεί στην αρχή λιγάκι "δύσκολο", μην ανησυχείτε, καθώς το help menu θα σας βοηθήσει για να βρείτε γρήγορα τη λύση στις απορίες σας και να εκμεταλλευτείτε την Εγκυκλοπαίδεια στο maximum!

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Wizards of the Coast
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Pentium 100MHz, Windows 95/98/NT, 16MB RAM, 4x CD-ROM drive
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα
**ΤΙΜΗ:** 19.900 δρχ.

*Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας*
Jason_do@hotmail.com

# ...ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΟ ΜΕΣΟ

**Τα εναλλακτικά αποθηκευτικά μέσα έχουν, στα μάτια του μέσου χρήστη, ως κυριότερο αντιπρόσωπό τους τα CD-ReWritable drives ή κοινώς Recorders. Βέβαια, στην αγορά υπάρχουν και άλλες συσκευές που ενδέχεται να καλύψουν όσους δεν ενδιαφέρονται για... δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας των CD-ROMs! Από την άλλη, τα recorders παραμένουν η λύση με το χαμηλότερο λειτουργικό κόστος (ένας δίσκος CD-R κοστίζει πλέον τρία κατοστάρικα!). Διαλέγετε και παίρνετε!**

Η **Hewlett-Packard** προσφέρει ποικιλία προϊόντων που θα καλύψουν τους περισσότερους χρήστες. Το μοντέλο **CD-Writer Plus 8250i** αποτελεί την "entry-level" πρόταση. Γράφει με ταχύτητα 4x, επανεγγράφει με την ίδια ταχύτητα και διαβάζει τους δίσκους με μέγιστη ταχύτητα 24x (ξεκινάει από 6x). Η τιμή του είναι λίγο κάτω από τις 77.000 δρχ. σε πλήρη συσκευασία. Η συσκευή συνοδεύεται από τις γνωστές εφαρμογές Easy CD Creator και Direct CD της Adaptec και υποστηρίζει το IDE interface. Ο buffer που διαθέτει έχει χωρητικότητα 2MB, ενώ η ταχύτητα πρόσβασης εντοπίζεται σε 150ms. Το μοντέλο **CD-Writer Plus 9110i** είναι ένα σχετικά νέο προϊόν με υψηλή απόδοση. Το drive αυτό είναι ικανό να διαβάζει τα δεδομένα με μέγιστη διαμεταγωγή 32x (ξεκινώντας από την τιμή 14x), ενώ πραγματοποιεί εγγραφή των CD-Rs στην ταχύτητα 8x και των επανεγγράψιμων στην ταχύτητα 4x. Ο χρόνος προσπέλασης δεδομένων εντοπίζεται σε 125ms, σύμφωνα με τον κατασκευαστή. Το drive συνοδεύεται από πλούσιο software, διαθέτει buffer μεγέθους 4MB, ακολουθεί το IDE interface και κοστίζει 89.500 δρχ. Η ίδια ακριβώς συσκευή για το SCSI interface διαθέτει τον κωδικό **9210i** και κοστίζει 106.000 δρχ. Το νεότερο προϊόν της HP ονομάζεται **CD-Writer Plus 9310i** και κοστίζει 112.000 δρχ. Με αυτό το ποσό αποκτάτε ένα IDE drive ικανό να πραγματοποιήσει εγγραφή με ρυθμό 10x, επανεγγραφή με ρυθμό 4x και ανάγνωση με μέγιστο ρυθμό 32x, ενώ διαθέτει τον ίδιο χρόνο προσπέλασης με το μικρότερο μοντέλο. Ο buffer έχει χωρητικότητα 4MB ώστε να διασφαλίζει τη μέγιστη δυνατή αξιοπιστία. Μεταξύ άλλων, το πλούσιο συνοδευτικό software περιλαμβάνει την εφαρμογή HP Fast Format για γρήγορο φορμάρισμα των CD-RWs, την HP Simple Backup για δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας, τη Neato CD Labeler για δημιουργία ετικετών και τη Sonic Foundry ACID για επεξεργασία ήχου. Η HP δίνει στα προϊόντα της μέσο χρόνο πριν από την παρουσίαση βλάβης (MTBF), που ανέρχεται στο εντυπωσιακό νούμερο των 150.000 ωρών λειτουργίας.

Η **Mitsumi** εξακολουθεί να προσφέρει ένα από τα φθηνότερα recorders της αγοράς. Το μοντέλο **4802TE** απευθύνεται σε όσους θέλουν απλώς μια συσκευή για να γράφουν και επιθυμούν να πληρώσουν τα λιγότερα δυνατά χρήματα. Διαθέτει ταχύτητα εγγραφής 4x, επανεγγραφής 2x και ανάγνωσης 8x. Ο δε χρόνος προσπέλασης των 200ms ολοκληρώνει τις χαμηλές επιδόσεις του. Διαθέτει ωστόσο buffer μεγέθους 2MB. Εάν το βρείτε σε απόθεμα, θα σας κοστίζει περίπου 65.000 δρχ. Το τελευταίο μοντέλο της εταιρίας έχει μείνει αρκετά πίσω από την κούρσα των κορυφαίων προτάσεων. Προσφέρει ταχύτητα εγγραφής 4x, επανεγγραφής 4x και ταχύτητα ανάγνωσης 24x. Ο buffer του έχει χωρητικότητα 2MB και ο χρόνος προσπέλασης φτάνει τα 135ms. Για τις επιδόσεις που παραλαμβάνετε θα πρέπει να καταβάλετε περίπου 77.000 δρχ. Και τα δύο μοντέλα ακολουθούν το ATAPI (IDE) interface.

Η **Plextor** είναι γνωστή για την ποιότητα των προϊόντων που παράγει. Το μοντέλο **PlexWriter 8/4/32A** αποτελεί την πρόταση της εταιρίας στα IDE drives. Οπως γίνεται φανερό και

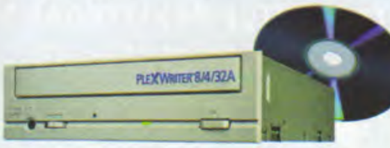



από την ονομασία του το συγκεκριμένο drive γράφει με ταχύτητα 8x, επανεγγράφει με 4x και διαβάζει με ταχύτητα 32x (ξεκινώντας από 14x). Διαθέτει buffer χωρητικότητας 4MB και 170ms χρόνο προσπέλασης, σύμφωνα με τα στοιχεία του κατασκευαστή. Περιλαμβάνει τις εφαρμογές εγγραφής WinOn-

## ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ

**Οπως και τα CD-ROM drives, τα σύγχρονα recorders κάνουν πάντα χρήση της σταθερής γωνιακής ταχύτητας (Constant Angular Velocity - CAV) όταν διαβάζουν CD-ROMs (προσοχή! Οχι όταν γράφουν). Η εν λόγω τεχνική περιστρέφει το δίσκο με σταθερή ταχύτητα, ανεξαρτήτως του σημείου όπου βρίσκεται η κεφαλή. Ως αποτέλεσμα, η μεταφορά δεδομένων είναι συνεχώς αυξανόμενη (αφού, όσο η κεφαλή απομακρύνεται από το κέντρο του δίσκου τόσο η περιφέρεια μεγαλώνει). Ετσι, όταν ένα CD-RW drive χαρακτηρίζεται ως 32x κατά την ανάγνωση CD-ROMs, εννοείται ότι προσφέρει μέγιστη μεταφορά δεδομένων 4.800KB/s (32x150KB/s) στα πιο εξωτερικά tracks. Η ανάγνωση, ωστόσο, ξεκινά από τα εσωτερικά tracks με πολύ μικρότερη ταχύτητα (συνήθως 13 ή 14x). Βέβαια, αναφερόμαστε "καταχρηστικά" στη μειωμένη ταχύτητα περιστροφής αφού, όπως προαναφέραμε, αυτή δεν μεταβάλλεται.**

CD και PacketCD της Cequadrat και κοστίζει 94.000 δρχ. στη retail συσκευασία. Εάν δε θέλετε το software και τη συσκευασία, τότε μπορείτε να το αποκτήσετε bulk με τιμή 88.000 δρχ. Το νέο **PlexWriter 12/4/32**, όπως φανερώνει και η ονομασία του κατά την προσφιλή τακτική της Plextor, πραγματοποιεί εγγραφή με ταχύτητα περιστροφής 12x, επανεγγραφή με ταχύτητα 4x και ανάγνωση με ταχύτητα 32x, αποτελώντας αυτή τη στιγμή ό,τι ταχύτερο στο χώρο. Η τιμή του εντοπίζεται στις 126.000 δρχ. σε retail συσκευασία ή στις 122.500 δρχ. σε bulk. Στη retail συσκευασία παίρνετε και τις εφαρμογές WinOnCD, PacketCD και BackMeUp. Το συγκεκριμένο drive ακολουθεί το SCSI interface και έτσι πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας κάποιον SCSI controller ώστε να το συνδέσετε. Σημειώνουμε ότι ο buffer του διαθέτει χωρητικότητα 4MB, ενώ ο χρόνος προσπέλασης εντοπίζεται σε 160ms.




Αξίζει να σημειώσουμε ότι η Plextor παρέχει μαζί με τα drives εγγύηση "On-Site" ενός χρόνου που λειτουργεί ως εξής: Σε περίπτωση δυσλειτουργίας επικοινωνούμε με την Plextor και εντός 24 ωρών αποκτάμε έγκριση επιστροφής του προϊόντος. Ύστερα αποστέλλουμε το drive στα κεντρικά της Plextor με έξοδα μεταφοράς που καταβάλλει η ίδια και μας επιστρέφεται επισκευασμένο ή καινούριο σε πολύ γρήγορο χρονικό διάστημα. Είναι πράγματι μια αξιέπαινη προσπάθεια που δείχνει το δρόμο στους ανταγωνιστές.

Η **Ricoh** έχει μπει τον τελευταίο καιρό αρκετά δυναμικά στο χώρο των recorders. Το μοντέλο **MP7060A** γράφει CD-R με ταχύτητα 6x, CD-RW με ταχύτητα 4x και διαβάζει όλους τους δίσκους με ταχύτητα 24x. Το μέγεθος του buffer που περιλαμβάνει φτάνει τα 2MB, ενώ ακολουθείται το IDE interface. Η τιμή του είναι 82.500 δρχ. για την πλήρη συσκευασία και 73.000 δρχ. bulk (δηλαδή, σκέτο). Το νεότερο μοντέλο **MP7080A** προσφέρει 8x ταχύτητα εγγραφής, 4x ταχύτητα επανεγγραφής και 32x ταχύτητα ανάγνωσης, ενώ διαθέτει buffer χωρητικότητας 4MB. Η τιμή του φτάνει τις 100.000 δρχ. σε συσκευασία retail. Η Ricoh έχει προωθήσει στην αγορά και ένα drive που περιλαμβάνει επιπλέον δυνατότητα αναπαραγωγής DVD με ταχύτητα 4x. Ο λόγος για το μοντέλο **MP9060A** που διαθέτει ταχύτητα εγγραφής 6x, επανεγγραφής 4x και ανάγνωσης 24x. Εάν τα θέλετε όλα σε ένα, τότε το εξεταζόμενο μοντέλο μπορεί να αποτελέσει την εναλλακτική πρόταση με κόστος 117.000 δρχ. σε συσκευασία retail και 102.000 δρχ. σε bulk. Τα προϊόντα της Ricoh συνοδεύονται από τα προγράμματα εγγραφής Nero της Ahead και PacketCD της CeQuadrat.

Η **Sony** έχει πλέον μπει για τα καλά στο παιχνίδι. Το μοντέλο **CRX140E** γράφει CD-R με ταχύτητα 8x, CD-RW με ταχύτητα 4x και διαβάζει με μέγιστη ταχύτητα 32x (ξεκινάει με 13x). Ακολουθεί το ATAPI interface και διαθέτει buffer 4MB. Η τιμή του είναι 100.000 δρχ. και συνοδεύεται από εξαιρετικά πλούσιο software. Ανάμεσά του διακρίνουμε τις εφαρμογές WinOnCD και PacketCD της CeQuadrat. Το νεότερο μοντέλο της κατασκευάστριας με την κωδική ονομασία **CRX145E** γράφει με ρυθμό 10x, επανεγγράφει με 4x και διαβάζει με 32x. Διαθέτει buffer 4MB και χρόνο προσπέλασης 125ms. Το software διαφοροποιείται λίγο από το προηγούμενο μοντέλο, αλλά παραμένει εξαιρετικά πλούσιο. Η τιμή του drive ξεκινάει περίπου από τις 120.000 δρχ., ενώ βασίζεται στο ATAPI (IDE) interface. Από τη Sony, τέλος, μπορείτε να βρείτε σε stock ένα παλαιότερο μοντέλο που διατίθεται στην τιμή των 69.000 δρχ. σε συσκευασία retail. Οι ονομαστικές ταχύτητές του είναι 4x για εγγραφή, 2x για επανεγγραφή και 24x για ανάγνωση. Χρησιμοποιεί φυσικά το IDE interface.

Η **Teac** προσφέρει το μοντέλο **8X24**, που διακρίνεται για τις καλές του επιδόσεις. Με 24x ταχύτητα ανάγνωσης και 8x ταχύτητα εγγραφής




## ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ RECORDERS

**Στην αγορά κυκλοφορούν και εξωτερικά recorders τα οποία όμως, στην πλειονότητά τους, δεν αξίζει να αποκτήσει κάποιος καθώς ακολουθούν παλαιότερη τεχνολογία, ενώ συνήθως κοστίζουν υπέρογκα. Εάν όντως έχετε ανάγκη από εξωτερικό recorder, τότε σας συμβουλεύουμε να στραφείτε προς τη λύση του kit που παρέχει η γερμανική εταιρία Freecom. Το kit της εταιρίας αναλαμβάνει να μεταμορφώσει οποιοδήποτε εσωτερικό SCSI recorder σε εξωτερική συσκευή μέσω της ειδικής συσκευασίας στην οποία τοποθετείται το drive (φυσικά παρέχεται και το interface). Το kit κοστίζει περίπου 22.000 δρχ. Η Freecom διαθέτει επίσης ένα φορητό recorder με την ονομασία Traveller CD-RW 4-4-20 Premium, που θα προτιμηθεί κυρίως από κατόχους φορητών υπολογιστών χάρη στις εξαιρετικά μικρές διαστάσεις του και το πολύ χαμηλό βάρος του. Το Traveller κοστίζει 114.000 δρχ. και προσφέρει 4x ταχύτητα εγγραφής, αντίστοιχη ταχύτητα επανεγγραφής και 20x ταχύτητα ανάγνωσης. Η συσκευή ζυγίζει 600 γραμμάρια μαζί με την μπαταρία, η οποία το διατηρεί σε ζωή, σύμφωνα με την κατασκευάστρια, για δύο ώρες στη μέγιστη ταχύτητα λειτουργίας. Από τη Freecom μπορείτε να προμηθευτείτε καλώδια που συνδέουν το Traveller μέσω διαφορετικών interfaces. Το καλώδιο για την παράλληλη θύρα κοστίζει 15.000 δρχ., για την PCMCIA 19.500 δρχ. και για την USB περίπου 22.000 δρχ. Φυσικά, εάν έχετε σύγχρονο υπολογιστή, θα πρέπει να προτιμήσετε το καλώδιο USB, καθώς εγγυάται plug & play σύνδεση την ώρα που ο υπολογιστής είναι ανοικτός.**

**Αντίστοιχη συσκευή με το Freecom Traveller παράγει και η γνωστή Hewlett-Packard. Το δικό της μοντέλο ονομάζεται CD-Writer Plus M820e και κοστίζει 126.000 δρχ., παρέχοντας αντίστοιχες επιδόσεις. Συνοδεύεται δε από τις εφαρμογές Easy CD Creator και Direct CD της Adaptec και συνδέεται είτε μέσω θύρας PCMCIA είτε μέσω προαιρετικού SCSI interface. Ο buffer που ενσωματώνει έχει μέγεθος 2MB.**

το συγκεκριμένο drive θα ικανοποιήσει αρκετούς χρήστες, όχι όμως και εκείνους που αναζητούν δυνατότητα επανεγγραφής καθώς αυτή δεν διατίθεται. Ο χρόνος προσπέλασης αγγίζει τα 150ms, ενώ ο buffer έχει χωρητικότητα 4MB. Το drive διατίθεται σε retail συσκευασία στην τιμή των 92.000 δρχ. και συνοδεύεται από τις εφαρμογές Easy CD Creator και DirectCD της Adaptec. Ακολουθεί το SCSI interface, γι' αυτό θα χρειαστείτε έναν SCSI controller που δεν περιλαμβάνεται στη συσκευασία. Με 81.000 δρχ. μπορείτε να πάρετε το παλαιότερο SCSI μοντέλο της Teac **(R56S)** που γράφει με ταχύτητα 6x και διαβάζει με 24x. Το IDE μοντέλο της Teac, με την ονομασία **CD-W54E,** γράφει με ταχύτητα 4x, επανεγγράφει με την ίδια ταχύτητα και διαβάζει με ταχύτητα 32x. Ο buffer του δεν ξεφεύγει από τα τυπικά 2MB. Η κατασκευάστρια δίνει 100.000 ώρες λειτουργίας πριν από την παρουσίαση βλάβης. Η τιμή του είναι 81.000 δρχ.

Η **Yamaha** είναι μία εταιρία με μακρά παράδοση στο χώρο. Το μοντέλο **CRW6416SZ** διαθέτει ικανότητα εγγραφής με ταχύτητα 6x, επανεγγραφής με ταχύτητα 4x και ανάγνωσης με ταχύτητα 16x. Η συσκευή υλοποιεί το SCSI interface και κοστίζει 74.000 δρχ. σε έκδοση OEM. Σημειώνουμε ότι διαθέτει buffer χωρητικότητας 2MB. Το νεότερο μοντέλο της Yamaha προσφέρει 8x ταχύτητα εγγραφής, 4x επανεγγραφής και 24x ανάγνωσης. Ως είθισται, περιλαμβάνει buffer με χωρητικότητα 4MB. Το IDE μοντέλο με τον κωδικό **CRW8424EZ** κο-



στίζει 98.500 δρχ. σε retail συσκευασία και 92.500 δρχ. bulk. Το SCSI μοντέλο με τον κωδικό CRW8424SZ θα το βρείτε στις 100.000 σε retail συσκευασία, ενώ bulk θα σας στοιχίσει μόλις 1.500 δρχ. λιγότερο. Στην αγορά συναντήσαμε και ένα από τα πολύ παλιά μοντέλα της εταιρίας με ταχύτητα εγγραφής 4x και ανάγνωση 6x, χωρίς ικανότητα επανεγγραφής. Σε retail θα το βρείτε με 58.000 δρχ., ενώ σε bulk με μόλις 53.000 δρχ. Το μοντέλο 400AT, λόγω του παλαιού της κατασκευής του, υλοποιεί βέβαια το SCSI interface, οπότε θα χρειαστείτε και SCSI controller.



## ΛΟΙΠΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

Το **ZIP** της **Iomega** έχει γίνει η πιο εύχρηστη και δημοφιλής αποθηκευτική συσκευή ύστερα από την παγκόσμια επιτυχία που σημείωσε. Επιτυχία που οφείλει τόσο στην εύκολη μεταφερσιμότητά του και εγκατάσταση από υπολογιστή σε υπολογιστή όσο και στις πολύ καλές επιδόσεις που επιτυγχάνει για προϊόν του είδους. Το **ZIP 100 USB** δεν είναι τίποτα άλλο από μία έκδοση της συσκευής για το πρωτόκολλο USB, που διαφοροποιείται εξωτερικά από τα "αδέλφια" του χάρη στο ημιδιάφανο πλαστικό με το οποίο είναι κατασκευασμένο και το οποίο θυμίζει έντονα την εμφάνιση του υπολογιστή iMac της Apple.

Χάρη στην τεχνολογία του USB, το ZIP 100 USB αναγνωρίζεται χωρίς να χρειαστεί να σβήσουμε ή να επανεκκινήσουμε τον υπολογιστή. Δυστυχώς, η τοποθέτησή του στο ρεύμα εξακολουθεί να είναι απαραίτητη.

Το software που συνοδεύει τη συσκευή έχει επιδεχθεί σημαντική βελτίωση από τις πρώτες εκδόσεις και περιλαμβάνει πλέον μία σειρά από πολύ εύχρηστα εργαλεία που κερδίζουν με την πρώτη κιόλας ματιά τις εντυπώσεις. Ανάμεσα στις εφαρμογές συναντάμε το "1-Step Backup/Restore" για ταχύτατη δημιουργία εφεδρικού αντίγραφου του σκληρού δίσκου, καθώς και το "Copy Machine", που φροντίζει για άμεση αντιγραφή των περιεχομένων άλλων αποθηκευτικών μέσων στο ZIP ή αντιγραφή μεταξύ δύο "δισκετών" του ZIP. Η εφαρμογή "QuickSync" αναλαμβάνει να συγχρονίσει τα δεδομένα δύο ή περισσότερων καταλόγων. Η εφαρμογή "RecordIt" επιτρέπει την άμεση εγγραφή ήχου από μουσικό CD ή από μικρόφωνο στη "δισκέτα" του ZIP, χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο συμπίεσης MPEG2, ενώ παράλληλα διαθέτει και δυνατότητα αναπαραγωγής. Η USB έκδοση του ZIP 100 κοστίζει 51.000 δρχ. Η παλαιότερη έκδοση που συνδέεται με την παράλληλη θύρα θα σας κοστίσει 39.000 δρχ. Η εσωτερική έκδοσή του -συνδέεται με το IDE interface- στοιχίζει 30.500 δρχ., αλλά εξαφανίζει αυτομάτως ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματά του, που είναι η μεταφερσιμότητα. Εδώ αξίζει να σημειώσω ότι διατίθεται και μία OEM έκδοση του εσωτερικού ZIP, που κατασκευάζεται από τη NEC και κοστίζει 27.000 δρχ. Η "δισκέτα" του ZIP 100 κοστίζει περίπου 3.500 δρχ. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια, η παράλληλη έκδοση μεταφέρει τα δεδομένα με ελάχιστο ρυθμό 790KB/s και μέγιστο 1,4MB/s. Το βάρος της φτάνει τα 476 γραμμάρια. Η USB έκδοση προσφέρει 1,2MB/s μεταφορά δεδομένων με ελαφρά χαμηλότερο βάρος. Η εσωτερική IDE έκδοση πραγματοποιεί μεταφορά δεδομένων με ρυθμό 1,4MB/s. Ο χρόνος προσπέλασης παραμένει στα 29ms σε όλες τις εκδόσεις.

Το νεότερο **ZIP 250** προσφέρει, από ό,τι δηλώνει και το όνομά του, 250MB αποθηκευτικό χώρο σε "δισκέτα" ίδιων διαστάσεων με αυτή του ZIP 100. Το εν λόγω drive -που σημειωτέον διαθέτει αντίστοιχο όγκο και βάρος με τον πρόγονό του- παράγεται, όπως και το προγενέστερο μοντέλο, σε εκδόσεις παράλληλης θύρας, USB και SCSI.

Οι "δισκέτες" των 100MB υποστηρίζονται πλήρως από το ZIP 250, τόσο κατά την ανά-

### ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ & ΧΡΟΝΟΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

**Τα recorders πρώτης γενιάς, που χρησιμοποιούσαν ταχύτητα εγγραφής 1x, απαιτούσαν 74 λεπτά για την εγγραφή ενός γεμάτου CD (650MB). Τα recorders δεύτερης γενιάς, με ταχύτητα εγγραφής 2x, απαιτούσαν τον μισό ακριβώς χρόνο, δηλαδή 37 λεπτά. Αργότερα, ήρθε η τρίτη γενιά προϊόντων, που μείωσε το χρόνο αναμονής στα 18,5 λεπτά. Τα σύγχρονα recorders πραγματοποιούν εγγραφή με ταχύτητες από 6x έως και 12x. Τα πρώτα χρειάζονται λιγότερο από 12,5 λεπτά, ενώ τα τελευταία λίγο περισσότερο από 6 λεπτά. Ενδιάμεσα συναντάμε μοντέλα με ταχύτητα εγγραφής 8x και 10x, που απαιτούν 9,25 και 7,4 λεπτά αντίστοιχα. Στην πράξη ωστόσο απαιτείται ένας επιπλέον χρόνος για την έναρξη και το κλείσιμο του δίσκου (lead-in, lead-out), που αυξάνει το θεωρητικό χρόνο εγγραφής κατά περίπου 10% σε κάθε περίπτωση. Δύο recorders με αντίστοιχες ονομαστικές ταχύτητες διαθέτουν συνήθως μικρές διαφορές μεταξύ τους κατά την εγγραφή και από μικρές έως μεγάλες κατά την ανάγνωση.**

γνωση όσο και κατά την εγγραφή, αφού το νέο drive είναι απόλυτα συμβατό με το ZIP 100. Ωστόσο, οι νέες "δισκέτες" των 250MB είναι αδύνατον να χρησιμοποιηθούν στο ZIP 100. Η μέγιστη μεταφορά δεδομένων που αναφέρει η Iomega για την παράλληλη έκδοση εντοπίζεται σε 800KB/s για ανάγνωση και εγγραφή. Το βάρος της κυμαίνεται σε 440 γραμμάρια.

Η USB έκδοση κοστίζει 79.000 δρχ., όπως και η παράλληλη. Η USB έκδοση μπορεί να συνδεθεί και μέσω PCMCIA για τους φορητούς υπολογιστές, εάν αγοράσετε το ειδικό καλώδιο. Στις 71.000 δρχ. συναντάμε τη SCSI έκδοση. Το εσωτερικό ZIP 250, τέλος, κοστίζει 82.000 δρχ. σε έκδοση retail και 60.000 δρχ. σε έκδοση bulk. Για κάθε "δισκέτα" του ZIP 250 θα πρέπει να καταβάλετε 8.000 δρχ.

Η USB έκδοση διαθέτει μεταφορά δεδομένων 900KB/s-1MB/s. Η εσωτερική IDE έκδοση αυξάνει τη μεταφορά δεδομένων σε 2,4MB/s, όπως και η εξωτερική SCSI έκδοση. Ο χρόνος προσπέλασης εντοπίζεται σε 29ms για όλες τις εκδόσεις.

Το **Jaz 2GB** της Iomega αποτελεί τη "high-end" πρόταση της εταιρίας. Δέχεται "δισκέτες" με χωρητικότητα 2GB, ενώ είναι προς τα πίσω συμβατό με τις "δισκέτες" 1GB που χρησιμοποιεί η πρώτη έκδοση του Jaz. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια, η ελάχιστη μεταφορά δεδομένων είναι 4,9MB/s, ενώ η μέγιστη 8,7MB/s, δίνοντας έναν μέσο όρο 7,4MB/s. Ο δε χρόνος προσπέλασης κυμαίνεται μεταξύ 10-12ms, αγγίζοντας τις επιδόσεις των σύγχρονων σκληρών δίσκων. Το software που διαθέτει η συσκευή είναι αντίστοιχο με αυτό του Zip. Το βάρος του Jaz είναι περίπου 900 γραμμάρια. Η συσκευή επικοινωνεί με τον υπολογιστή μέσω του SCSI interface, αλλά μπορούμε να αποκτήσουμε διάφορους αντάπτορες που παρέχουν δυνατότητα διασύνδεσης μέσω ISA slot, υποδοχή PCMCIA ή παράλληλη θύρας. Η συσκευή κοστίζει 147.000 δρχ., τόσο στην εσωτερική όσο και στην εξωτερική έκδοσή της, η δε "δισκέτα" 31.000 δρχ.

Το **Clik!** είναι ένα σχετικά νέο προϊόν-πατέντα της πρωτοπόρου Iomega, που αποθηκεύει έως και 40MB δεδομένων στο αποθηκευτικό μέσο του. Το λειτουργικό σύστημα αναγνωρίζει το Clik! ως σκληρό δίσκο, οπότε μπορούμε να εκτελέσουμε οποιαδήποτε διεργασία. Η "δισκέτα" του Clik! διαθέτει εξαιρετικά μικρό μέγεθος (είναι λίγο μεγαλύτερη από κέρμα) και απειροελάχιστο βάρος, ενώ για την προστασία της τοποθετείται έπειτα από τη χρήση της σε μια μικρή πλαστική θήκη.

Αυτή τη στιγμή η Iomega παράγει τέσσερις εκδόσεις του Clik!. Η πρώτη είναι η **PC Card** με βάρος μόλις 41 γραμμάρια, η οποία απευθύνεται σε κατόχους φορητών υπολογιστών. Η ευκολία που προσφέρει το Clik! PC Card είναι παροιμιώδης, αφού δεν χρειάζεται ούτε καλώδια ούτε τροφοδοτικό για τη λειτουργία του. Επιπλέον το λιλιπούτειο μέγεθος της "δισκέτας" αλλά και του ίδιου του drive εξασφαλίζει κορυφαία και ασύγκριτα ανώτερη μεταφερσιμότητα από κάθε άλλο αποθηκευτικό μέσο. Για τους λόγους αυτούς η Iomega σχεδιάζει μελλοντικά να επεκτείνει την τεχνολογία της σε κινητά και ασύρματα τηλέφωνα, Palmtops, PDAs κ.ά.

Διατίθενται επίσης οι εκδόσεις **Digital Camera, Mobile Drive** και **Drive Plus**. Η πρώτη από τις τρεις είναι μία έκδοση που απευθύνεται σε χρήστες ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών, η οποία αναλαμβάνει, μέσω ενός ειδικού reader, να μεταφέρει τις φωτογραφίες από τη μηχανή στη "δισκέτα" του Clik!. Η δεύτερη είναι μια εξωτερική συσκευή, η οποία συνδέεται με τον υπολογιστή μέσω της παράλληλης θύρας. Η τελευταία -και πιο ολοκληρωμένη- έκδοση συνδέεται με επιτραπέζιους και φορητούς υπολογιστές (μέσω παράλληλης ή PCMCIA θύρας), ενώ ανακτά και δεδομένα από τις ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές. Ολες οι εκδόσεις διαθέτουν "δισκέτα" με χωρητικότητα 40MB. Οταν το Clik! συνδέεται μέσω της παράλληλης θύρας, προσφέρει ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων της τάξης των 140-150KB/s, ενώ όταν συνδέεται μέσω PCMCIA, προσφέρει 620KB/s, πάντα σύμφωνα με την κατασκευάστρια.

Το συνοδευτικό CD-ROM IomegaWare περιλαμβάνει την εφαρμογή Quick Sync, η οποία αποθηκεύει αυτόματα τα σημαντικά αρχεία μας στη "δισκέτα", ελέγχει τις τελευταίες τροποποιήσεις στα έγγραφά μας, ενώ χρησιμοποιείται και για backup. Το Clik!, έπειτα από τρία δευτερόλεπτα αδράνειας, τίθεται αυτόματα σε κατάσταση εξοικονόμησης ενέργειας (sleep mode), έτσι ώστε να μην καταναλώνει την ενέργεια της μπαταρίας του φορητού υπολογιστή.

*Bulk ή OEM: Συσκευές που δεν έρχονται συσκευασμένες και άρα δεν διαθέτουν συνοδευτικό software ή εγχειρίδιο χρήσης.*

*Retail: Συσκευές που βρίσκονται σε πλήρη συσκευασία, η οποία περιλαμβάνει software καθώς και εγχειρίδια χρήσης.*

*Οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.*

## IDE Ή SCSI RECORDER;

**Πολλοί είναι εκείνοι που αναρωτιούνται εάν τα recorders που υλοποιούν το ATAPI (IDE) interface παρουσιάζουν την ίδια απόδοση και αξιοπιστία στην εγγραφή με εκείνα που βασίζονται στο SCSI interface. Τα πρώτα -εξάλλου- είναι φθηνότερα, παρουσιάζοντας μία περισσότερο ελκυστική πρόταση για το μέσο χρήστη. Δεν θα πρέπει να ξεχνάμε πως για τα SCSI recorders πρέπει να υπολογίζουμε το επιπλέον κόστος της αγοράς ενός SCSI controller, αφού κάτι τέτοιο δεν διατίθεται στα συστήματα των περισσότερων χρηστών, αλλά ούτε στη συσκευασία του recorder. Ο controller αυτός δεν χρειάζεται να κοστίζει πολύ ακριβά, αλλά ακόμα και ένα κόστος των 15-20.000 δρχ. επιβαρύνει σημαντικά το συνολικό ποσό.**

**Σήμερα, με την εξέλιξη της τεχνολογίας, είμαστε σε θέση να υποστηρίξουμε ότι τα IDE recorders είναι εξίσου αξιόπιστα με τα SCSI κάτω από τις περισσότερες συνθήκες. Οι συνθήκες αυτές έχουν να κάνουν με τη χρήση του υπολογιστή όταν το recorder πραγματοποιεί εγγραφή.**

**Το IDE είναι ένα "single-threaded" interface, με την έννοια ότι μπορεί να διαχειριστεί μία αίτηση κάθε φορά, ενώ το SCSI είναι "multi-threaded" δεδομένου ότι μπορεί να επεξεργαστεί πολλές αιτήσεις. Αντίθετα με το IDE interface, το SCSI χρησιμοποιείται από την εκάστοτε συσκευή μόνο κατά τα διαστήματα που η τελευταία στέλνει ή λαμβάνει δεδομένα. Χοντρικά, θα μπορούσαμε να παρομοιάσουμε τον SCSI controller με έναν αποτελεσματικό τροχονόμο, ενώ τον IDE controller με φανάρι που προκαλεί κυκλοφοριακή συμφόρηση όταν υπάρχει πολλή κίνηση στους δρόμους. Ολες οι SCSI συσκευές, λοιπόν, παραμένουν αποσυνδεδεμένες από το bus έως ότου έχουν δεδομένα για αποστολή, επιτρέποντας εν τω μεταξύ την ταυτόχρονη επεξεργασία των αιτήσεων που τους έχουν ανατεθεί.**

**Οταν λοιπόν πραγματοποιείτε εγγραφή και ταυτοχρόνως χρησιμοποιείτε το σκληρό δίσκο, σε μεγάλο βαθμό το IDE δεν μπορεί να ανταποκριθεί όπως το SCSI και η πιθανότητα να κάψετε το CD εξαρτάται άμεσα από την ισχύ του συστήματός σας. Για το μέσο χρήστη, ωστόσο, που δεν έχει την απαίτηση να παίζει... Quake την ώρα που γράφει, τα IDE recorders αποτελούν καλύτερη επιλογή από πλευράς κόστους-απόδοσης.**

USER POWER

# ΤΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ ΚΑΙ ΟΙ... ΕΓΧΕΙΡΗΣΕΙΣ!

**Ανοίξαμε στο προηγούμενο τεύχος τη συζήτηση για τα ελληνικά manuals των παιχνιδιών και... αμέσως ευαισθητοποιηθήκατε! Ετσι, αυτό το δεκαπενθήμερο έχουμε ακόμα μία επιστολή για το θέμα αυτό, που φαίνεται πως σας ενδιαφέρει άμεσα, καθώς και μια απάντηση στην επιστολή του Αλέξη, που δημοσιεύσαμε στο τεύχος 118.**

**Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας**
**vantor@compupress.gr**

Ξεκινάμε με το γράμμα του φίλου μας Sephiroth Uematsu, το οποίο έχει ως θέμα τις... γλωσσικές εγχειρήσεις που συχνά εμφανίζονται στα ελληνικά εγχειρίδια παιχνιδιών. Προτού λοιπόν βροντοφωνάξουμε όλοι μαζί "ο ασθενής απέθανε", καλό θα είναι να δούμε το πρόβλημα, που αρχίζει να γίνεται σοβαρό.

*"Αγαπητό 'PC Master',*

*Παίρνοντας την καρδάρα με το μέλι, αρχίζω το πασάλειμμα, ελπίζοντας σε δημοσίευση. Ο λόγος που γράφω στο καλύτερο περιοδικό του χώρου, με το άρτια καταρτισμένο προσωπικό, τον αρχισυντάκτη-όνειρο [ΟΥΑΟΥ, αποκλείεται να μη δημοσιευθεί μετά από αυτό, please :)], είναι για να αναφερθώ σε ένα πολύ σοβαρό πρόβλημα του marketing των PC games στο Ellada. Και αυτό είναι τα user's manuals.*

*Προτού κατηγορηθώ ως άσχετος ή τυχαίος (ή χειρότερα!), γνωρίζοντας ότι πολλοί ούτε που ρίχνουν μια ματιά στο βιβλιαράκι του καινούριου υπερπαιχνιδιού που μόλις πήραν (μετά τα 50 άλλα υπερπαιχνίδια, βέβαια, που έχουν ήδη αποκτήσει, αλλά αυτό είναι άλλο θέμα...) θέλω να σας πω τα εξής:*

*Είμαι 18 χρονών, ασχολούμαι με υπολογιστές περί τα τρία χρόνια (όχι ακριβώς... παλιοσειρά δηλαδή) και πέρσι παρακολούθησα μαθήματα μεταφραστικής.* ***Θέλω να διαμαρτυρηθώ για την κακή κατάσταση στην οποία βρίσκονται πολλά ελληνικά (μεταφρασμένα that is) 'Βιβλία Οδηγιών Χρήστη'.*** *Σε αρκετά από αυτά το λιγότερο που μπορεί να πει κανείς είναι ότι αυτός που τα έγραψε είναι αγράμματος. Παίρνω, για παράδειγμα, δύο παιχνίδια που αγόρασα (original έτσι;) σχετικά πρόσφατα: Το 'C&C Tiberian Sun' και το 'Hidden & Dangerous'. Αίσχος! Ακούγομαι υπερβολικός; Για δείτε λίγο εδώ:*

*C&C: Jump Jet Infantry = Πεζικό με αεριωθούμενα ρίψεων (ναι, πώς το θες;).*

*Medic: "Μέσα στο χάος της μάχης (ΑΑΑΑΑΑaaaaaa!!!), ο γιατρός έχει την αποκλειστική ευθύνη της περίθαλψης των τραυματιών και της επανόδου στη μάχη των στρατιωτών που καταρρίπτονται με το αεροσκάφος" (Εχετε δει εσείς πιλότο να κάνει eject από τα orca bombers; Λέω μήπως...).*

*Ghoststalker = Κυνηγός φαντασμάτων (κάτι σαν το 'Casper το φαντασματάκι').*

*Titan = Τιτάν (και όχι Τιτάνας, που θα ήταν και λίγο ελληνικό...).*

*Firestorm Wall Section = Τμήμα τείχους καταιγιστικών πυρών (μα για όνομα...) και άλλα πολλά, όχι μόνο ορθογραφικά, αλλά και συντακτικά. Τα ίδια και στο H&D, με ορισμένα κομμάτια να έχουν μείνει στα αγγλικά (!). Η μετάφραση που έχει γίνει σε αυτά τα δύο, και σε άλλα πολλά, είναι σαν να έχει μεταφράσει κάποιος το πρωτότυπο κείμενο αυτολεξεί. Η δε σχέση του μεταφραστή με το παιχνίδι είναι όση του Bill Gates με τη φτώχεια (=0). Η μετάφραση ενός ξενόγλωσσου κειμένου, είτε είναι το 'αρνάκι άσπρο και παχύ' είτε ένα λογοτεχνικό κείμενο, προϋποθέτει βαθιά γνώση των γλωσσών από και προς τις οποίες θα μεταφραστεί, των ιδιομορφιών τους και της ψυχοσύνθεσης αυτών που θα το διαβάσουν (δηλαδή της δικής μας). Δεν λέω ότι πρέπει ο μεταφραστής να είναι φανατικός gamer (εμείς τι κάνουμε εδώ;), αλλά να το έχει ανοίξει και μία φορά το ρημάδι το PC (για να ξέρει για τι μιλάει, όχι τίποτα άλλο). Ακόμα, πολλοί προβάλλουν τα manuals και άλλα 'καλούδια' ως το δυνατό σημείο των original τίτλων.* ***Ναι, ε; Είμαι ενάντια στην πειρατεία (ακούς Wintermute, ακούς;), αλλά όχι και να αξιώνει κάθε εταιρία, που δημιουργεί ένα παιχνίδι τέλειο, να περιμένουμε αιώνες (βλ. C&C), να δίνουμε τα λεφτά μας και μετά... να βλέπουμε αυτό.*** *Ε, όχι. Ισως σε κάθε review να έπρεπε να κάνετε μία αναφορά στη συσκευασία, στο τι προσφέρει, να θέσετε κάποια στάνταρ κ.λπ. Πιστεύω ότι θα ήταν μια καλή ιδέα. Στο κάτω κάτω, λεφτά τούς δίνουμε όλοι(;) μας.*

*Ελπίζω να μην κούρασα με το γράμμα και τα παραδείγματα και να έχει αρκετό ενδιαφέρον, ώστε να ακούσω τις απόψεις σας επί του θέματος.*

*Ευχαριστώ,*
*Sephiroth Uematsu*
*Sephiroyh_uematsu@hotmail.com*

*PS1: Χαιρετώ τους ατρόμητους ανάμεσά σας, που (όπως και εγώ) παίζουν ακόμα Starcraft.*

*PS2: Starcraft & Metallica rules και ας λέτε ό,τι θέλετε..."*

**Η αλήθεια είναι πως αυτοί που μεταφράζουν τα manuals των παιχνιδιών δεν φαίνεται να έχουν την παραμικρή σχέση μαζί τους.** Και δεν λέμε να τα έχουν παίξει ντε και καλά, τουλάχιστον να έχουν μια στοιχειώδη γνώση του interface τους, ώστε να ξέρουν (και κατά τη γνώμη μου αυτό είναι το κυριότερο απ' όλα) ποιοι όροι πρέπει να μείνουν αμετάφραστοι, αφού ο παίκτης στο interface θα τους συναντήσει στα αγγλικά και όχι στα ελληνικά! Επειδή όμως κανείς δεν νοιάζεται για τέτοιες μικρολεπτομέρειες, ψάχνουμε εμείς να βρούμε πώς αποδίδεται στο manual ο τάδε και ο δείνα όρος που συναντάμε σε κάποιο από τα menus του παιχνιδιού, ενώ συχνά απογοητευόμαστε και αναζητάμε λύση στην εκάστοτε απορία μας από το on-line help, εφόσον φυσικά υπάρχει.

Ωρα όμως για... λίγο αθλητισμό:

*"Θα ξεκινήσω και εγώ με μια αστεία ιστορία. Ενας φίλος μου είχε αγοράσει και αυτός ένα παιχνίδι από το ίδιο μέρος από το οποίο προμηθεύτηκε ο Αλέξης (Βλ. 'User Power', τ. 118) το παιχνίδι του και όχι μόνο δεν ήταν το ίδιο, αλλά το CD ήταν άγραφο! Ο άνθρωπος όμως σκέφτηκε πιο ώριμα. Πήρε κατευθείαν το CD και το επέστρεψε στον εν λόγω κύριο, ο οποίος του το αντικατέστησε έπειτα από μια δύσκολη επικοινωνία (μια και ο κύριος δεν ήξερε σχεδόν καθόλου ελληνικά) δίνοντάς του το CD με το παιχνίδι που ήθελε.*

*Τέλος πάντων, σχετικά με τα οικονομικά των εταιριών τα πράγματα δεν είναι ακριβώς όπως τα λέει ο Αλέξης, γιατί αν δει στα credits του NBA LIVE πόσος κόσμος δούλεψε για αυτό το παιχνίδι, θα καταλάβει ότι τα έσοδα κάθε EA SPORTS δεν είναι και τόσα πολλά. Συμφωνώ όμως μαζί του πως τα παιχνίδια θα έπρεπε να είναι αρκετά φθηνότερα, για παράδειγμα, να κοστίζουν από 5.000 έως 8.000 δρχ. το πολύ. Οι εταιρίες σίγουρα δεν θα ζημιώνονταν, μια και οι πωλήσεις τους τουλάχιστον θα ήταν σίγουρα οι τριπλές.*

*Και πάμε στο θέμα όπου διαφωνώ και οριζόντια και κάθετα μαζί σου. Λες πως η EA Sports δεν αξίζει δραχμή.* ***Καταρχήν, κατά την ταπεινή μου άποψη εκτός από το Baseball και το Nascar Racing, τα οποία δεν ήταν αρκετά καλά, η EA Sports είναι ο βασιλιάς των sports games.*** *Διαθέτει πάντα υψηλά standards, ιδίως στα FIFA, NBA και NHL, τα οποία είναι και οι παλαιότερες από τις τωρινές σειρές παιχνιδιών της EA Sports. Αν μου μιλούσες για το FIFA, θα σου έλεγα πως έχεις δίκιο και θα ήταν προτιμότερο να παίξεις το 99, μια και το 2000 ήδη ο περισσότερος κόσμος το έχει βαρεθεί (ελπίζω το Euro 2000 να κάνει το gameplay όπως ήταν!), αλλά για τη σειρά NBA δεν έχεις δίκιο. Σχετικά με τα bugs που αναφέρεις στο LIVE 99, η EA Sports είχε κυκλοφορήσει πριν από 14 ολόκληρους μήνες (πάει πολύς καιρός), δηλαδή 1 με 1 1/2 μήνα αφότου είχε κυκλοφορήσει το παιχνίδι και ύστερα από μαζική διαμαρτυρία fans του παιχνιδιού (μεταξύ των οποίων και εμού), ένα patch το οποίο διόρθωνε όλα τα λάθη που αναφέρεις στο γράμμα σου. Πήγαινε σε ένα internet café και κατέβασέ το, ρε αδερφέ, ή ακόμη, αν το έχεις original, ζήτα το από την αντιπρόσωπο εταιρία της EA Sports*



*στην Ελλάδα. Είμαι σίγουρος πως θα σε εξυπηρετήσουν. Επίσης, για την κίνηση του σπρωξίματος είναι κάτι το οποίο, αν δεν υπήρχε, θα ήταν μεγάλη έλλειψη! Πώς αλλιώς θα κάναμε φάουλ σε κάποιον άστοχο παίχτη της αντίπαλης ομάδας έτσι ώστε, αν χάσει τις βολές, να πετύχουμε ένα υπέροχο buzzer beater ή ακόμη πώς σε κάποια ανύποπτη στιγμή που δεν βλέπει ο διαιτητής θα κλέβαμε την μπάλα από τον αντίπαλο;*

*Επίσης, θα ήθελα να πω πως το NBA LIVE 2000 είναι σύμφωνα με ομόφωνη απόφαση όλων των fans παγκοσμίως (Βλ. www.nba-live.com, ένα τρομερό unofficial fan site με χιλιάδες updates για τη σειρά των NBA LIVE 1995-2000) το καλύτερο NBA LIVE που έχει κυκλοφορήσει η εταιρία και αξίζει σίγουρα τα λεφτά του! Τι να πει κανείς; Για το τρομερό internet play; Για τους αστέρες που υπάρχουν μέσα (Jordan, Magic Johnson, Larry Bird κ.ά.); Για τις φανταστικές μονομαχίες στα μονά; Για το ότι είναι 99,9% bug free; Για το ότι μπορείς να παίξεις 25 συνεχόμενες περιόδους βλέποντας τους μικρούς rookies να εξελίσσονται σε superstars και να αποσύρονται αφήνοντας τη θέση τους σε άλλους; Για το gameplay και το AI του υπολογιστή που είναι κατά 1.000% βελτιωμένο και τρομακτικό στο Superstar Level; Το παιχνίδι είναι έτη φωτός μακριά και από το LIVE 99 αλλά και από τα άλλα basketball games της αγοράς και αξίζει να το πάρει κανείς original με κλειστά μάτια.* ***Ετσι κι αλλιώς, φίλε μου Αλέξη, υπάρχει και το 'PC Master' που μας ενημερώνει χρόνια τώρα για τα παιχνίδια και αν κάτι δεν είναι καλό, σ' το λέει χύμα και τσουβαλάτα χωρίς δισταγμό!*** *Αυτά τα ολίγα, έτσι για να βάλουμε τα πράγματα στη θέση τους. Ποιος είναι για ένα one on one Magic vs Bird;*

*Φιλικά,*

*Θανάσης Καρατζάς*

*ΥΓ.: Δείτε και μια καλή ελληνική μουσική παρουσία στο mp3.com. www.mp3.com/zb. Enjoy..."*




Μα καλά, βρε Θανάση, σε... Κινέζο έπεσες στο κατάστημα; Εκτός πια κι αν δεν ήταν Κινέζος, αλλά τον παρίστανε! Τουλάχιστον τέλος καλό, όλα καλά...

## ΚΙ ΑΛΛΟ "ΛΑΜΔΑ" ΤΗΣ MICROSOFT

**Κάτι συμβαίνει τώρα τελευταία με την "εταιρία των εταιριών". Πρώτα η καταδίκη, μετά η κατακρήμνιση της μετοχής της και τώρα αυτό...**

Ο Βασιλάκης θα πρέπει να βρίσκεται σε ιδιαίτερα στενάχωρη θέση τους τελευταίους δύο - τρεις μήνες. Ολα ξεκίνησαν με την καταδίκη της πολυαγαπημένης του εταιρίας από τη δικαιοσύνη των Ηνωμένων Πολιτειών σχετικά με τις καταγγελίες για μονοπωλιακή πολιτική (μονοπωλιακή πολιτική η Microsoft; Α-πα-πα-πα, πα-πα-πα-πα-πα-πα, εγώ δεν κάνω τέτοια πράγματα!). Μάλιστα, σύμφωνα με δημοσιεύματα τα οποία είμαι σίγουρος ότι κάπου έχει πάρει το μάτι σας (δεν μπορεί, έχει βουίξει ο τόπος!), ο προεδρεύων δικαστής T.P. Jackson ήταν ιδιαίτερα αυστηρός στην απόφασή του. Διαβάστε και κρίνετε:

*"Το δικαστήριο θεωρεί ότι η Microsoft διατήρησε τη μονοπωλιακή θέση της μετερχόμενη παράνομων μεθόδων που νοθεύουν τον ανταγωνισμό, σε μια προσπάθεια να μονοπωλήσει την αγορά των Web browsers."*

Τι άλλο πια να πει ο άνθρωπος χωρίς να βγει από τα πλαίσια του νόμου, τον οποίο είναι υποχρεωμένος να διαφυλάσσει; Θα σε τσακίσω, βρε άτιμε; Ε, δεν πάει, δικαστής άνθρωπος...

Το δικαστήριο, πέρα από την ουσία της παραβίασης της ομοσπονδιακής αντιμονοπωλιακής νομοθεσίας, αποδέχθηκε και 23 από τις συνολικά 26 κατηγορίες που είχαν απευθύνει κατά της εταιρίας οι 19 πολιτείες που συνεργάστηκαν με την αμερικανική κυβέρνηση στην υπόθεση.

Η απόφαση αυτή του δικαστηρίου είχε ως αποτέλεσμα η μετοχή της Microsoft να κάνει μία βουτιά με τρεις τούμπες και διπλή περιστροφή στον αέρα. Επεσε κατά 15,38 δολάρια, γεγονός που σημαίνει ότι ο Βασίλης έγινε κατά 4 δισ. δολάρια φτωχότερος και η εταιρία του είχε απώλεια κερδών της τάξης των 70 δισ. δολαρίων. Για να μη μου κουράζεστε, θα κάνω εγώ τους υπολογισμούς και θα σας πω ότι εν μία νυκτί ο Βασιλάκης έχασε μέσα από τα χέρια του ένα τρισεκατομμύριο τετρακόσια δισεκατομμύρια και κάτι ψιλά εκατομμύρια δραχμές (το ποσό ολογράφως παρακαλώ, μπας και καταλάβετε για τι ποσά μιλάμε εδώ).

Αυτή την τόσο άσχημη λοιπόν στιγμή για τη Microsoft και τον ιδρυτή της έτυχε να ανακαλυφθούν ορισμένα... ψιλοπροβληματάκια στο πιο "επαγγελματικό" λειτουργικό σύστημά της, που ακούει στο όνομα Windows NT.

Το Option Pack των Windows NT4 περιλαμβάνει ένα συγκεκριμένο ISAPI dll στο directory /_vti_bin/_vti_aut/, το οποίο ονομάζεται dvwssr.dll και αφορά στα Frontpage extensions της Microsoft. Το συγκεκριμένο dll επιτρέπει την πρόσβαση στα αρχεία .asp και .asa (τα αρχεία δηλαδή που περιέχουν τον πηγαίο κώδικα κάθε Web site, το οποίο έχει δημιουργηθεί με τις Active Server Pages της Microsoft), αρκεί αυτός που το χρησιμοποιεί να γνωρίζει το κατάλληλο password. Και ποιο είναι το password; Οπως αποδείχθηκε, η κωδική αυτή λέξη είναι σταθερή, δεν μπορεί δηλαδή να αλλαχθεί από τον administrator του συστήματος, και είναι η εξής: "Netscape engineers are weenies!"

Σε ελεύθερη μετάφραση δηλαδή: "Οι μηχανικοί της Netscape είναι μπούληδες!".

Το "weenie" έχει και μία άλλη έννοια, την οποία δεν θα αναφέρουμε διότι θα μας κόψει η λογοκρισία...

Σύμφωνα με διάφορες δημοσιεύσεις που έφθασαν στα χέρια μου (από απλά e-mails του Security Focus μέχρι την εφημερίδα "Wall Street Journal"), το dll αυτό επιτρέπει σε οποιονδήποτε γνωρίζει το password να αποκτήσει πρόσβαση σε όλα τα σημαντικά αρχεία του συστήματος και να υποκλέψει, για παράδειγμα, στοιχεία πιστωτικών καρτών από e-commerce sites.

Ποια ήταν η αντίδραση της Microsoft; Διαρρηγνύοντας τα ιμάτιά της, η εταιρία ισχυρίστηκε ότι "κάτι τέτοιο είναι απόλυτα αντίθετο προς την πολιτική της", συμπληρώνοντας ότι "έχει ξεκινήσει έρευνα για να εντοπισθούν οι υπεύθυνοι, οι οποίοι και θα απολυθούν".

Τι μπορεί να κάνει ο καημένος ο administrator του Web site; Σύμφωνα με την εταιρία, η καλύτερη λύση είναι να διαγράψει το αρχείο "dvwssr.dll", το οποίο περιέχει και τον "μυστικό" κώδικα. Βέβαια, μια τέτοια ενέργεια θα προκαλέσει σε κάποια configurations προβλήματα στη λειτουργία του Visual InterDev, του γνωστού περιβάλλοντος ανάπτυξης εφαρμογών της Microsoft... Τι να πει κανείς. Είναι να μην σου τύχει. Δρυός πεσούσης, πας ανήρ ξυλεύεται... (Οχι, θα σας άφηνα χωρίς ούτε μια παροιμιούλα; Αμ δε!)

## ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΑΣ

**Αχ, βαχ! Τελικά, δεν πρόκαμα να φτιάξω την αλλαγούλα που ήθελα στο τεύχος αυτό.**

"Ο μοναδικός λόγος για τον οποίο γράφω τούτο εδώ το e-mail είναι ένας: η στάση που κρατάνε όλοι αυτοί οι δήθεν 'μάγκες' πειρατές. Λοιπόν, η ταπεινή μου άποψη είναι ότι όλοι αυτοί που προσπαθούν να δικαιολογηθούν είναι πιτσιρικάδες που δεν ξέρουν κυριολεκτικά τι τους γίνεται και τρέχουν κάθε τρεις και λίγο για να κάνουν αναβάθμιση ώστε να μπορέσουν να τρέξουν την τελευταία κυκλοφορία της οιασδήποτε μεγαλοεταιρίας!

Το κλειδί όμως σε όλη την υπόθεση είναι, όπως έγραψα παραπάνω, ότι δυστυχώς στις μέρες μας η πλειονότητα των gamers είναι κοντά στα 14 με 15. Οπως είναι λογικό τα παιδιά αυτά δεν έχουν δουλέψει ποτέ στη ζωή τους για να βγάλουν κάνα φράγκο από μόνα τους, με συνέπεια να μην αναγνωρίζουν τη δουλειά των άλλων - στη συγκεκριμένη περίπτωση των προγραμματιστών και όλων των άλλων ατόμων που συμβάλλουν στη δημιουργία ενός παιχνιδιού - και όταν τους ρωτάς όλο απορία για ποιο λόγο αγόρασαν πειρατικό και όχι γνήσιο, σου απαντούν με άνεση: "Ε, δεν βαριέσαι" ή ακόμα χειρότερα: "Τόσα εκατομμύρια κερδίζουν οι εταιρίες, από εμένα θα χάσουν;"

Επίσης ένα παρόμοιο πρόβλημα, το οποίο ελάχιστα αναφέρεται, είναι η πειρατεία στα προγράμματα. Είναι δυνατόν επαγγελματίας αρχιτέκτονας να μην αγοράζει original το AutoCAD και να ψάχνει να το βρει πειρατικό και όταν το βρίσκει -άκουσον άκουσον- να συνεχίζει το ψάξιμο για να το βρει σε ακόμα χαμηλότερη τιμή; Αλήθεια, πόσοι χρήστες έχουν γνήσια έστω και μία κόπια των Windows; Εδώ στις Σέρρες, πάντως, ζήτημα να είμαστε 5 που τα έχουμε original. Σε αυτό το σημείο να πω ότι είμαι 20 ετών και ασχολούμαι με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές 12 χρόνια. Σε όλο αυτό το διάστημα -και είμαι περήφανος που το λέω- δεν έχω αγοράσει ούτε μία φορά αντιγραμμένο πρόγραμμα. Καλύτερα να μην έχω λεφτά να κάνω αναβάθμιση παρά να το έχω βάρος στη συνείδησή μου. Κλείνοντας θέλω να προσθέσω ότι δεν περιμένω να συγκινήσω κανέναν με τούτο το e-mail, ούτε περιμένω τα πιτσιρίκια να πάνε στον πατέρα τους και να ζητήσουν ένα x πενταψήφιο ποσό για να αγοράσουν ένα πρόγραμμα, ούτε οι πειρατές να σταματήσουν να πουλάνε τα παράνομα αντίγραφα.

Φιλικά, Horror Glances"

# ΤΙ ΜΑΘΑΙΝΕΙΣ ΣΤΑ VIDEO GAMES

**Νέα χιουμοριστική εσοδεία αυτό το δεκαπενθήμερο. Μόνο που αυτή τη φορά ανακάλυψα από πού τα βρίσκεις, κολλητέ!**

Διαβάσατε στο προηγούμενο τεύχος το κομματάκι για τις μετοχές και τις γυναίκες; Αν ναι, θα θυμάστε ίσως ότι το συγκεκριμένο πόνημα είχε φτάσει στα χέρια μου μέσω ενός φίλου, ο οποίος έδειχνε ότι νοιάζεται για τη στήλη αυτή. Υστερα από καμιά δεκαριά μέρες, μου φέρνει ένα δεύτερο πόνημα, για τα video games αυτή τη φορά. Κι εγώ αναρωτήθηκα: "Μα καλά, πού τα βρίσκει;". Με έπιασε το πείσμα κι άρχισα να ρωτώ γνωστούς και φίλους, ώσπου τη βρήκα την άκρη. Ο δικός σου, λοιπόν, δεν έκανε τίποτε άλλο από μια απλή επίσκεψη στο πολύ διασκεδαστικό site του "Φίλιππου" (http://users.otenet.gr/~philipt/) και τύπωνε ό,τι του γυάλιζε στο μάτι. Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet μη διανοηθείτε να μην περάσετε μια βόλτα από εκεί. Δεν θα σας μείνει άντερο! Χώρια που θα βρείτε ανέκδοτα που δεν πρόκειται να δείτε ποτέ δημοσιευμένα μέσα από τη στήλη αυτή.

Τι μαθαίνεις, λοιπόν παίζοντας, video games;

- Δεν υπάρχει πρόβλημα που να μην ξεπερνιέται αν χρησιμοποιείς βία.
- Εαν κινείται, το σκοτώνεις.
- Το να πιλοτάρεις δεν χρειάζεται καμία εκπαίδευση.
- Ενας καλός μπορεί να τα βάλει με αναρίθμητους κακούς.
- Οι κακοί είναι πάντα προβλέψιμοι.
- Εάν δεις φαγητό στην πίστα, φάτο.
- Το να τρως κλωτσιές και μπουνιές δεν πονάει.
- Οταν οδηγείς, μπορείς να χτυπάς άλλα αυτοκίνητα και να μην τρέχει τίποτα.
- Αν κάποιος πεθάνει, εξαφανίζεται.
- Τα λεφτά συνήθως βρίσκονται στο δρόμο.
- Αν νευριάσεις, μπορείς να τσακώνεσαι καλύτερα.
- Εχεις πάντα υψηλής τεχνολογίας όπλα.
- Αν είναι 'στο έδαφος, πρέπει να το σηκώσεις.
- Η λειτουργία και του πιο πολυσύνθετου όπλου είναι πολύ απλή.
- Οσο κι αν παλεύεις δεν έχει σημασία, μπορείς να συνεχίζεις ακούραστος.
- Οταν ο κακός ετοιμάζεται να πεθάνει, αναβοσβήνει.
- Ολες οι γυναίκες έχουν ωραία σώματα και φορούν κολλητά ρούχα.
- Ολοι οι άντρες έχουν μυώδη σώματα και σκληρή φάτσα.
- Πυροβόλα συνέχεια ό,τι βλέπεις. Αν ανατιναχθεί ήταν κακό, ειδάλλως μάζεψέ το.
- Αν χάνεις με σκορ 100 προς 1, δεν υπάρχει πρόβλημα.
- Οταν τρέχεις με αυτοκίνητο, μην ανησυχείς μήπως τρακάρεις, γιατί θα έχεις αμέσως ένα καινούριο.

Είναι αστείο, αλλά πέρα για πέρα αληθινό, δεν βρίσκετε;

***Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).***

# ΓΙΑΤΙ ΟΙ ΑΝΔΡΕΣ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ ΝΩΡΙΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΓΥΝΑΙΚΕΣ;













**(Ουδέν σχόλιον...)**

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

# ΣΥΝΕΔΡΙΟ HACKERS

## Μεταξύ παρανομίας και νομιμότητας




**Πώς αλήθεια φαντάζεστε τους hackers; Σίγουρα όχι σαν κοστουμαρισμένους διανοούμενους ή επαγγελματίες που συμμετέχουν σε συνέδρια και ημερίδες. Κι όμως. Ακόμη και οι σκοτεινοί αυτοί τύποι, που έχουν δημιουργήσει ολόκληρους θρύλους γύρω από τις ικανότητές τους και τη φυσιογνωμία τους, οργάνωσαν το συνέδριό τους στο Ισραήλ.**

Αφού ξεπέρασαν όλες τις νομικές και αστυνομικές δυσχέρειες, τη λογοκρισία και τη γενικότερη κακή φήμη τους, hackers από όλον τον κόσμο συγκεντρώθηκαν στην Ιερουσαλήμ στις αρχές Απριλίου με σκοπό την ανταλλαγή απόψεων και σκέψεων πάνω σε διάφορα θέματα που τους αφορούν. Στις τρεις ημέρες που κράτησε το συνέδριο οι hackers συζήτησαν για θέματα ασφάλειας δεδομένων, έφαγαν πίτσα, ήπιαν άφθονη Coca-Cola και φυσικά χρησιμοποίησαν τα computers τους για να ελέγξουν τις γνώσεις τους επί "ειδικών" θεμάτων. Πρόκειται για ένα γεγονός μεγάλης σημασίας όσον αφορά αφ' ενός στη διεθνή αναγνώριση των hackers και αφ' ετέρου στη συνεννόηση μεταξύ τους.

Ενα από τα σημαντικά γεγονότα του συνεδρίου ήταν το παιχνίδι "Hack these Sites", κατά τη διάρκεια του οποίου οι hackers πήραν θέση μπροστά στους υπολογιστές τους και άρχισαν να "επιτίθενται" σε διάφορα ισραηλινά sites. Μετά το τέλος του αγαθού αυτού παιχνιδιού, το οποίο προφανώς προάγει την ευγενή άμιλλα (μεταξύ των hackers πάντα) και το αθλητικό πνεύμα, οι "παίκτες" ανακοίνωσαν πως το 28% του ισραηλινού Διαδικτύου είναι ευάλωτο σε ανάλογες επιθέσεις. Η αστυνομία, όμως, απαγόρευσε στους διοργανωτές να δημοσιεύσουν τη λίστα με τα πιο επιρρεπή στις παραβιάσεις Web sites του Ισραήλ. Οπως καταλαβαίνετε, η απαγόρευση αυτή δεν είναι και τόσο βαριά, αφού ένας hacker που σέβεται τον εαυτό του (και το έργο του) είναι σίγουρο πως μπορεί να βρει τον τρόπο (και το χώρο) για να δημοσιοποιήσει τα αποτελέσματα των εν λόγω... επιστημονικών ερευνών.

Το άλλο πολύ σπουδαίο νέο από το συνέδριο είναι η επικοινωνία των συνέδρων με τον γκουρού της νέας γενιάς hackers, τον πρόσφατα αποφυλακισθέντα Kevin Mitnick. Ο 36χρονος πλέον Kevin αποφυλακίστηκε πέρυσι, αφού παρέμεινε στη φυλακή για πέντε χρόνια, επειδή είχε παραβιάσει τους υπολογιστές κάποιων από τις μεγαλύτερες εταιρίες των ΗΠΑ, όπως οι Novell, Motorolla και Sun Microsystems. Η επικοινωνία με τον Mitnick έγινε μέσω τηλεφώνου (και ουχί υπολογιστή), διότι οι όροι της αναστολής απαγορεύουν οποιαδήποτε χρήση υπολογιστή (ή άλλης συσκευής υψηλής τεχνολογίας) από μέρους του διάσημου hacker. Οι περισσότεροι από τους συνέδρους αντιμετώπισαν με συμπάθεια και κάποια συμπόνια τον Mitnick, αφού όλοι γνωρίζουν πως το να μην μπορείς να πιάσεις υπολογιστή στα χέρια σου είναι εξίσου άσχημο (αν όχι χειρότερο, για μερικούς) από το να είσαι φυλακισμένος.






Οι διοργανωτές του συνεδρίου, δηλαδή η ομάδα "Y2hacK", σε σχετικό κείμενό τους προσπάθησαν να ορίσουν την έννοια του hacker, ώστε να τεθούν οι βάσεις για ένα ξεκαθάρισμα στο χώρο. Από το ίδιο το κείμενο, όμως, φαίνεται ότι δεν είναι και τόσο εύκολο να οριστεί ο όρος "hacker" και μάλιστα να διαχωριστεί από άλλους παρεμφερείς.

"Οι hackers είναι μία εξαιρετικά διαφοροποιημένη κατηγορία και έχουν ευρεία γκάμα ενδιαφερόντων και στόχων. Παρ' όλα ταύτα, δεν υπάρχει κανένα θέμα που να παθιάζει τους hackers τόσο όσο το ζήτημα της ασφάλειας των υπολογιστικών δικτύων." Βασική δήλωση της ομάδας Y2hacK είναι η αρνητική στάση της έναντι των επιθέσεων με τη μέθοδο της "Denial of Service" (DoS), οι οποίες απασχόλησαν τον κόσμο της πληροφορικής (και τη στήλη) μέσα στον Μάρτιο. Την ίδια απορριπτική στάση είχαν οι hackers αυτοί και έναντι της μεθόδου hacking με τη χρήση ιών ή trojan horses. Η στάση τους αυτή είναι χαρακτηριστική για τις συνήθειες και τις αρχές των hackers σε όλο τον κόσμο, οι οποίοι είναι προφανές ότι θεωρούν πως μπορούν να κάνουν κάτι παραπάνω από το να χρησιμοποιούν τις αυτοματοποιημένες λειτουργίες κάποιου προγράμματος για να μπλοκάρουν ένα site.

Η επιλογή του τόπου διεξαγωγής του συνεδρίου έγινε για δύο λόγους, σύμφωνα πάντα με τους διοργανωτές: πρώτον, το Ισραήλ διαθέτει πολύ ανεπτυγμένη βιομηχανία ασφαλείας για υπολογιστές και, δεύτερον, δεν υπάρχει κάποια συγκροτημένη οργάνωση ή ομάδα hackers στη χώρα αυτή, παρά τον ολοένα αυξανόμενο αριθμό μεμονωμένων ατόμων που ασχολούνται με το hacking. Τα θέματα που συζητήθηκαν κάλυψαν όλο το φάσμα των σύγχρονων εξελίξεων, αλλά και των ενδιαφερόντων των hackers: από την DoS μέχρι το ηλεκτρονικό εμπόριο και από ζητήματα ασφαλείας στο Linux μέχρι τις εξελίξεις στις τεχνικές συγκέντρωσης πληροφοριών.

## ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ ΠΑΡΕΜΠΟΔΙΣΗΣ

Το συνέδριο των hackers δεν θα μπορούσε να γίνει χωρίς τις ανάλογες αντιδράσεις από δικαστικούς και πολιτικούς παράγοντες του Ισραήλ. Η επικεφαλής της "Επιτροπής για την Επιστημονική και Τεχνολογική Ερευνα και Ανάπτυξη" Anat Maor, με επιστολή της προς τον γενικό εισαγγελέα, ζήτησε την ακύρωση του συνεδρίου. Σε δηλώσεις της μάλιστα τόνισε χαρακτηριστικά: "Είναι παράλογο. Το hacking είναι παράνομο τόσο στο Ισραήλ όσο και σε πολλές άλλες χώρες, συμπεριλαμβανομένων και των ΗΠΑ. Αν γινόταν ένα συνέδριο κλεφτών ή ανδρών που κακοποιούν τις γυναίκες τους, πώς θα αισθανόσαστε; Δεν μπορούμε να επιτρέψουμε ένα συνέδριο που είναι ενάντια στο νόμο".

**"Οι hackers είναι μία εξαιρετικά διαφοροποιημένη κατηγορία και έχουν ευρεία γκάμα ενδιαφερόντων και στόχων. Παρ' όλα ταύτα, δεν υπάρχει κανένα θέμα που να παθιάζει τους hackers τόσο όσο το ζήτημα της ασφάλειας των υπολογιστικών δικτύων."**

Δεν συμμερίστηκαν, όμως, όλοι τις απόψεις της, αφού θεωρήθηκαν μάλλον βιαστικές. Τέθηκε το ζήτημα ότι δεν είναι όλοι οι hackers εγκληματίες και ότι περισσότερο δείχνουν στον κόσμο τις αδυναμίες και τα προβλήματα των διάφορων συστημάτων παρά διαπράττουν εγκληματικές και καταστροφικές πράξεις. Σε απαντητική επιστολή προς την Maor, η ομάδα Y2hacK έβαλε το θέμα σε διαφορετικές βάσεις. Ενα απόσπασμα έχει ως εξής: "Πολλοί από τους λεγόμενους hackers εξελίσσονται σε οραματιστές και ιδρυτές της ισραηλινής βιομηχανίας υψηλής τεχνολογίας. Ο πρόεδρος Clinton το συνειδητοποίησε και προσέλαβε έναν hacker για να τον συμβουλεύει σε ζητήματα ασφαλείας του Λευκού Οίκου".

Ο γενικός εισαγγελέας Eliyakim Rubinstein έδωσε τελικά το πράσινο φως για τη διεξαγωγή του συνεδρίου, το οποίο ολοκλήρωσε κανονικά και χωρίς προβλήματα τις εργασίες του. Οπως είναι φυσικό, όλοι θέλησαν να επωφεληθούν από αυτό το συνέδριο, αφού τελικά οι hackers σε "πολεμική άσκηση" βρήκαν ποια sites του ισραηλινού Web είναι ευάλωτα από πλευράς ασφαλείας και έδωσαν έτσι στις εταιρίες τη δυνατότητα να προσπαθήσουν να αμυνθούν πιο αποτελεσματικά.

## HACKING, HACKING, HACKING...

Αλλοι συνάδελφοι των hackers που συμμετείχαν στο συνέδριο διέπραξαν διάφορες "ατασθαλίες" τον τελευταίο καιρό, κάποιες από τις οποίες είναι αρκετά ενδιαφέρουσες.






## ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ HACKER AN...

- **Ξυπνήσατε στις 3:00 π.μ. νιώθοντας επείγουσα ανάγκη να χρησιμοποιήσετε το μπάνιο και στην επιστροφή προς το κρεβάτι σας σκεφτήκατε: "Θα κοιτάξω τα e-mails μου στα γρήγορα".**
- **Η τελευταία φορά που ξυπνήσατε πριν από το μεσημέρι ήταν το 1994.**
- **Ονειρεύεστε συχνά source codes.**
- **Ο ήχος των πλήκτρων του keyboard σάς... ανάβει!**
- **Κάποιος αναφέρει τη λέξη SATAN και δεν σκέφτεστε το διάβολο.**
- **Τηλεφωνείτε στο 100 όταν ο ISP σας έχει προβλήματα.**
- **Εχετε τοπικό δίκτυο (LAN) στο σαλόνι σας.**
- **Ο ISP τηλεφωνεί σε ΕΣΑΣ για τεχνική υποστήριξη.**
- **Εχετε εμμονή με τη Sandra Bullock από τότε που βγήκε το "Παγιδευμένη στο Δίκτυο".**
- **Το τηλέφωνό σας ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΑΙ.**
- **Η ποσότητα της RAM στον υπολογιστή σας είναι μεγαλύτερη από το IQ σας.**

***(από το site: http://www.happyhacker.org)***

Πιο σημαντική είδηση είναι η υποκλοπή από δύο Ουαλούς εφήβους των στοιχείων της πιστωτικής κάρτας του Bill Gates. Ναι, καλά διαβάζετε. Ο ιδρυτής της Microsoft και εκ των πλουσιότερων ανθρώπων της υφηλίου έπεσε θύμα των hackers, οι οποίοι, αν ήθελαν, θα μπορούσαν να κάνουν πολλές και διάφορες αγορές μέσω της κάρτας του. Οι δεκαοκτάρηδες hackers "έσπασαν" εννιά sites ηλεκτρονικού εμπορίου, κλέβοντας πληροφορίες που σχετίζονταν με άνω των 26.000 λογαριασμούς στις ΗΠΑ, τον Καναδά, την Ταϊλάνδη, την Ιαπωνία και τη Μ. Βρετανία.

Η συνδυασμένη δράση, όμως, του FBI, της ουαλικής και της καναδικής αστυνομίας, καθώς και ειδικών σε θέματα Internet οδήγησε στη σύλληψη του Raphael Gray, ο οποίος μαζί με το συνεργάτη του διέπραξαν τις υποκλοπές, που υπολογίζεται ότι θα μπορούσαν να έχουν ζημιά που θα ξεπερνούσε τα 3 εκατομμύρια δολάρια. Ο Gray, ο οποίος αυτοαποκαλείται "Αγιος του ηλεκτρονικού εμπορίου" (Saint of E-commerce), δήλωσε ότι οι πράξεις του είχαν ως στόχο να αποδείξουν την ανασφάλεια που μαστίζει τα συγκεκριμένα εμπορικά sites.

Πέρα όμως από το μεγιστάνα της πληροφορικής, ακόμη ένας μεγιστάνας (με τη μεταφορική έννοια του όρου), αυτός των ιστοριών τρόμου, ο πασίγνωστος Stephen King, έπεσε θύμα των hackers. Στην πραγματικότητα οι hackers δεν επιτέθηκαν στον ίδιο, αλλά στο πρόσφατα δημοσιευμένο βιβλίο του, το οποίο ο διάσημος συγγραφέας αποφάσισε να διαθέσει μόνο μέσω Internet. Οπως ίσως γνωρίζετε, ο King ανέβασε στον Web τη νέα νουβέλα του, η οποία έχει έκταση μόλις 66 σελίδων, κάνοντας ένα τολμηρό βήμα προς το "ηλεκτρονικό βιβλίο", το οποίο φιλοδοξεί να παρακάμψει τους εκδοτικούς οίκους και τις αποστάσεις μεταξύ των χωρών. Η νουβέλα τιτλοφορείται "Riding the Bullet" και διέθεσε περισσότερα από 400.000 "ηλεκτρονικά αντίτυπα" μέσα στις πρώτες 24 ώρες της κυκλοφορίας της. Οι hackers, όμως, χτύπησαν και το e-book του King, καταφέρνοντας να παραβιάσουν τον κωδικό ασφαλείας που η εταιρία διανομής είχε ενσωματώσει στο βιβλίο, ούτως ώστε να διασφαλιστεί η πώλησή του.

Η είδηση αυτή είχε ως αποτέλεσμα να θορυβήσει τους εκδοτικούς οίκους, οι οποίοι εί-

ναι ήδη επιφυλακτικοί όσον αφορά στο "ηλεκτρονικό βιβλίο". Αν για εμάς τους ρομαντικούς αναγνώστες το βιβλίο αποτελεί ένα αντικείμενο με ιδιαίτερη αξία, η οποία χάνεται σίγουρα όταν μεσολαβεί ένας υπολογιστής, εντούτοις τους εκδοτικούς οίκους τούς ενδιαφέρει περισσότερο το κέρδος που μπορεί να αποφέρει μία ενδεχόμενη αγορά e-books. Και το κέρδος αυτό σίγουρα διακυβεύεται όταν μπορεί κάποιος να σπάσει τους κωδικούς και να αποφύγει τους περιορισμούς. Βέβαια, ό,τι ισχύει για κάθε πρόγραμμα υπολογιστή, το οποίο μπορεί και να διατεθεί παρανόμως μέσω του Internet με "σπασμένους" κωδικούς, ισχύει και για τα βιβλία. Η "δικτυακή" αγορά είναι προφανώς σε εμβρυακή ακόμη κατάσταση και δεν μπορούμε να ξέρουμε πώς θα εξελιχθούν τα πράγματα. Ενα είναι σίγουρο, πάντως: αν το e-book δεν αποκτήσει το μέγεθος, το βάρος, το σχήμα και το άρωμα ενός βιβλίου (!), δεν πρόκειται ποτέ να το αντικαταστήσει. Εχει εξάλλου διαφορά το να τυπώσεις τις 66 σελίδες του βιβλίου του King για να τις διαβάσεις με την ησυχία σου (και χωρίς να κουράζονται τα μάτια σου από την οθόνη), από το να πρέπει να τυπώσεις 500 σελίδες κάποιου βιβλίου, κάτι όχι και τόσο εύκολο, όπως καταλαβαίνετε.




Τέλος, ένας 19χρονος hacker από το Houston συμφώνησε με τις αμερικανικές δικαστικές αρχές να δηλώσει ένοχος με την κατηγορία της απάτης μέσω τηλεπικοινωνιών και της παραβίασης υπολογιστών. Ο Patrick W. Gregory, πιο γνωστός ως MostHateD, παραδέχτηκε ότι υπήρξε ένα από το ιδρυτικά μέλη της οργάνωσης globalHell, η οποία ευθύνεται -σύμφωνα πάντα με τις αρχές- για μία από τις σημαντικότερες υποθέσεις hacking, με ζημιές σε διάφορες αμερικανικές εταιρίες και κρατικές υπηρεσίες (όπως ο Λευκός Οίκος και ο Αμερικανικός Στρατός) που ξεπερνούν το 1,5 εκατομμύριο δολάρια. Ο Gregory παραδέχτηκε ότι υπέκλεπτε τις υπηρεσίες τηλεφωνικών διασκέψεων από την AT&T, την MCI και τη Latitude Communications για να συνομιλεί με άλλους hackers σε όλη τη χώρα. Επίσης, ο ίδιος ευθύνεται και για μία σειρά παραβιάσεων των υπολογιστών διάφορων ISPs της Αμερικής. Οι αρχές πιστεύουν ότι η σίγουρη φυλάκιση (μέχρι πέντε χρόνια) του Gregory θα δημιουργήσει αναστάτωση στην κοινότητα των hackers και, μάλιστα, θα λειτουργήσει αποθαρρυντικά για πολλούς από αυτούς. Κάτι τέτοιο, όμως, δεν φαίνεται να επιβεβαιώνεται ιστορικά. Οι συλλήψεις και οι φυλακίσεις διάφορων γνωστών hackers, όπως του Kevin Mitnick, όχι μόνο δεν έχουν αποθαρρύνει τους απανταχού υποψήφιους hackers, αλλά αντίθετα έχουν δημιουργήσει έναν θρύλο γύρω από το όνομά τους και τις ικανότητές τους. Οι αντιδράσεις υπέρ του Mitnick, τόσο στο Δίκτυο όσο και εκτός κυβερνοχώρου, υπήρξαν έντονες και μαζικές. Η καταστολή σίγουρα δεν θα εμποδίσει τους hackers να συνεχίσουν να υπάρχουν και να κάνουν ό,τι κάνουν.

PC

# New Millennium

**Καλωσορίσατε για ακόμα μία φορά στη στήλη μας, που προσπαθεί να ρίξει φως σε όσα σημαντικά απασχολούν τον κόσμο της νέας χιλιετίας, τόσο στον πλανήτη μας όσο και... έξω από αυτόν! Δε λέω, πασχαλινές οι ημέρες που διανύουμε και οι περισσότεροι από εσάς βρίσκεστε σε διακοπές, αλλά λίγος προβληματισμός δεν βλάπτει, έτσι δεν είναι; Για να δούμε, λοιπόν, τι περιέχει το μενού μας για αυτό το δεκαπενθήμερο...**

## Εξομοιωτής... εξομοιωτών!

Πολλοί από εσάς σίγουρα διαβάζετε μανιωδώς τη στήλη "Emulators' Corner", η οποία έχει αναδειχθεί σε μία από τις δημοφιλέστερες του περιοδικού μας. Μέσα από αυτήν συχνά αναφερόμαστε στο πασίγνωστο MAME, το software που εξομοιώνει όλα εκείνα τα παλιά παιχνίδια που μας συντρόφευαν στα arcade rooms τις προηγούμενες δεκαετίες. Να σου λοιπόν το Packman, το Arkanoid, το Nibbler, το Elevator και δεκάδες ακόμα παιχνίδια-θρύλοι να ζωντανεύουν ξανά στις οθόνες των Pentium και να μας γυρίζουν πίσω, στις εποχές που πηγαίναμε στα ηλεκτρονικά με τη σχολική τσάντα στον ώμο, ρίχνοντας κάθε τόσο κλεφτές ματιές μην τυχόν και γίνει καμιά έφοδος της αστυνομίας, μια και ήμαστε ανήλικοι τότε. Πού τα θυμήθηκα όλα αυτά; Να, τις προάλλες επισκέφθηκα με κάτι φίλους ένα arcade room στην Κάνιγκος και τι να δω; Δυο-τρία από τα μηχανάκια είχαν φορτωμένο το MAME και τις ROMs του! Εκατοντάδες παλιά παιχνίδια λέμε, με το interface του MAME, κανονικά και με το νόμο! (Κι εγώ που νόμιζα πως οι ιδιοκτήτες των arcade rooms θα είχαν στενοχωρηθεί που εμφανίστηκε ξαφνικά ένας... home ανταγωνιστής τους. Πλάκα θα 'χει να τους κυνηγάει τώρα ο κατασκευαστής του MAME για κλοπή πνευματικών δικαιωμάτων!) Ε, αφού το είδαμε πια κι αυτό, μηχάνημα δηλαδή που τρέχει τον εξομοιωτή του ίδιου του μηχανήματος (!), τι άλλο θέλουμε; Περιττό βέβαια να σας πω ότι δεν άντεξα και το τάισα δεόντως με κατοστάρικα, το ρημάδι...



**Τις προάλλες επισκέφθηκα με κάτι φίλους ένα arcade room στην Κάνιγκος και τι να δω; Δυο-τρία από τα μηχανάκια είχαν φορτωμένο το MAME και τις ROMs του!**





## Νέες φωτογραφίες της Area 51

Ε, δεν μπορεί, όλο και κάτι θα έχετε ακούσει ή διαβάσει για την περιβόητη Area 51, την περιοχή εκείνη στη Nevada των ΗΠΑ όπου εδρεύει μία από τις πλέον απόρρητες στρατιωτικές εγκαταστάσεις ολόκληρου του πλανήτη και που πολλοί πιστεύουν ότι φιλοξενεί UFOs, τα οποία εξετάζουν κορυφαίοι επιστήμονες και τεχνικοί, προκειμένου να κατασκευάσουν πιστές απομιμήσεις τους. Η Area 51 πάντοτε καλυπτόταν από ένα πέπλο μυστηρίου και σπάνια έβγαιναν από τα χείλη αξιωματούχων της αμερικανικής κυβέρνησης λόγια γι' αυτήν. Να, όμως, που οι καιροί αλλάζουν... Πριν από μερικές ημέρες, λοιπόν, και συγκεκριμένα στις 17 Απριλίου, δόθηκαν στη δημοσιότητα οι πρώτες αεροφωτογραφίες της Area 51 μέσω δορυφόρου, και μάλιστα από τον περίφημο TerraServer της Microsoft (www.terraserver.com), τη μεγαλύτερη on-line database αεροφωτογραφιών που υπάρχει σήμερα, για τις ανάγκες της οποίας ο γνωστός κολοσσός της πληροφορικής έχει ναυλώσει έναν ρωσικό δορυφόρο (πάνε πια οι εποχές του ψυχρού πολέμου).

**Πριν από μερικές ημέρες, και συγκεκριμένα στις 17 Απριλίου, δόθηκαν στη δημοσιότητα οι πρώτες αεροφωτογραφίες της Area 51 μέσω δορυφόρου.**

Οπως βλέπετε κι εσείς, δεν φαίνονται πουθενά εξωγήινες κατασκευές, ωστόσο δεν αποκλείεται τις αμέσως επόμενες ημέρες να ακουστούν πολλά, όταν ολοκληρωθούν οι αναλύσεις των φωτογραφιών από τους ειδικούς. Λέτε να δούμε και τον Bill Gates σε κανένα επεισόδιο της σειράς "The X-Files" να βροντοφωνάζει "The truth is out there"; Οπως πάμε, όλα είναι πιθανά...

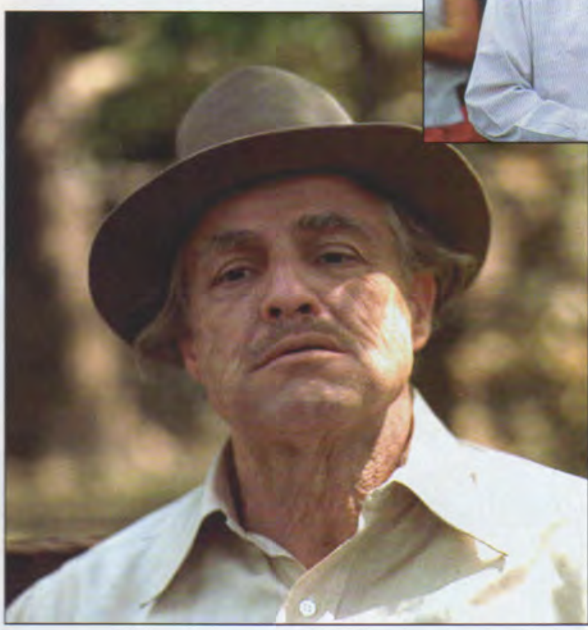
# Μία διαφήμιση, τρεις superstars

Πού θα μπορούσαν άραγε να συναντηθούν ο Nelson Mandela, ο Marlon Brando και ο Woody Allen; Μα... σε μια διαφήμιση! Η ιταλική εταιρία τηλεπικοινωνιών Telecom ξεκίνησε τη νέα διαφημιστική καμπάνια της δαπανώντας το ποσό-ρεκόρ των 50 εκατομμυρίων δολαρίων, προκειμένου να εντάξει σε αυτήν τα τρία μεγάλα αστέρια της πολιτικής και της έβδομης τέχνης. Βέβαια, δεν θα εμφανίζονται και οι τρεις στο ίδιο τηλεοπτικό σποτ, αλλά ο καθένας θα έχει το δικό του: Ο Mandela παρουσιάζεται σε ένα spot με θέμα το μέλλον της τεχνολογίας σκηνοθετημένο από τον Spike Lee, ο Brando, που επιστρέφει μπροστά στην κάμερα μετά από αρκετό καιρό, ντυμένος στα μαύρα κοιτάζει στο βάθος ενός φαραγγιού στην έρημο Borrego Springs της Καλιφόρνια (εκεί ακριβώς είχε γυρίσει την ταινία "The Young Lions", το 1958) και ο Allen περιφέρεται στους δρόμους της αγαπημένης του Νέας Υόρκης συνομιλώντας στο κινητό με τον ψυχίατρό του σχετικά με τις ψυχολογικές συνέπειες μιας επιστημονικής ανακάλυψης που θα είχε ως απόρροια την επιμήκυνση της ανθρώπινης ζωής. Κάτι μου λέει πως η καμπάνια της Telecom μάλλον έχει εξασφαλισμένη την επιτυχία...




**Πού θα μπορούσαν άραγε να συναντηθούν ο Nelson Mandela, ο Marlon Brando και ο Woody Allen; Μα... σε μια διαφήμιση!**





# Τα μυστικά των χρωμοσωμάτων

Ακόμα δεν πρόλαβε να στεγνώσει το μελάνι από τη στήλη του προηγούμενου τεύχους, όταν γράφαμε για τις ραγδαίες εξελίξεις στη γενετική, και μία νέα ευχάριστη είδηση προστέθηκε πρόσφατα σε ό,τι αφορά τα τεκταινόμενα στο χώρο: Στις 13 Απριλίου, μία ομάδα Αμερικανών επιστημόνων ανακοίνωσε πως κατάφερε να αποκρυπτογραφήσει το γενετικό κώδικα τριών ανθρώπινων χρωμοσωμάτων, ενώ με την ολοκλήρωση της πλήρους χαρτογράφησής τους (αυτή τη στιγμή η ερευνητική ομάδα βρίσκεται περίπου στο 90%) θα είναι δυνατόν να μάθουμε πολύ περισσότερα για ορισμένες μορφές καρκίνου, διαβήτη και άλλων ασθενειών. Τα τρία αυτά χρωμοσώματα είναι, όπως αντιλαμβάνεστε, ιδιαίτερα σημαντικά, αφού περιέχουν περίπου το 11% του συνολικού γενετικού υλικού που υπάρχει στον άνθρωπο.

Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτή την εντυπωσιακή έρευνα και τα αποτελέσματά της υπολογίζεται πως θα υπάρχουν διαθέσιμες το καλοκαίρι. Τις σχετικές ανακοινώσεις έκανε μάλιστα ο ίδιος ο υπουργός Ενέργειας των ΗΠΑ, μαζί με το διευθυντή του Γραφείου Βιολογικών και Περιβαλλοντικών Ερευνών του υπουργείου, τον ελληνικής καταγωγής Αρη Πατρινό. Η επιστήμη μπαίνει όλο και πιο βαθιά στα απόκρυφα μυστικά του DNA, εκεί όπου βρίσκεται το κλειδί για την αντιμετώπιση σοβαρών ασθενειών που βασανίζουν εκατομμύρια πολίτες του κόσμου...



**Στις 13 Απριλίου, μία ομάδα Αμερικανών επιστημόνων ανακοίνωσε πως κατάφερε να αποκρυπτογραφήσει το γενετικό κώδικα τριών ανθρώπινων χρωμοσωμάτων.**

# Ζωή στην Ευρώπη: Μία καινούρια θεωρία

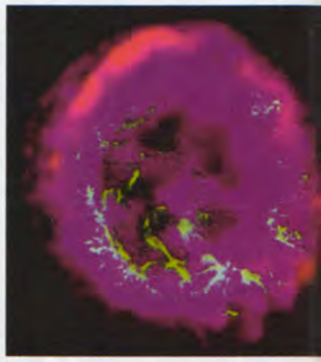


Ο δορυφόρος του Δία Ευρώπη συνεχίζει να βρίσκεται σταθερά στο στόχαστρο των επιστημόνων του κλάδου της αστροβιολογίας, καθώς οι πιθανότητες για την ύπαρξη σε αυτόν ενός υπόγειου ωκεανού που φιλοξενεί ζωικούς μικροοργανισμούς ενισχύονται συνεχώς με νέα στοιχεία που έρχονται στην επιφάνεια.

Ετσι, στο μεγάλο ετήσιο συνέδριο αστροβιολογίας που διεξήχθη στο Ερευνητικό Κέντρο Ames της NASA, στις αρχές Απριλίου, οι επιστήμονες μπόρεσαν να συζητήσουν από κοντά τις μέχρι στιγμής εξελίξεις, αποκαλύπτοντας ορισμένους προβληματισμούς που θα χαρακτηρίζαμε πρωτοποριακούς. Συγκεκριμένα, μία νέα επαναστατική άποψη που προκύπτει από τα δεδομένα του "Γαλιλέου" υποστηρίζει ότι το στρώμα του πάγου στο έδαφος του δορυφόρου είναι ιδιαίτερα λεπτό, ενώ το νερό φθάνει πολύ κοντά στην επιφάνεια μέσα από ένα τεράστιο δίκτυο μικρών κρατήρων και χασμάτων. Κατά συνέπεια, αν στον υπόγειο ωκεανό της Ευρώπης ζουν όντως μικροοργανισμοί, ένα μεγάλο πλήθος τους θα έχει προσεγγίσει μέσω αυτών των χασμάτων το έδαφος της Ευρώπης, κάτι που πιθανόν να έχει συμβάλει και στην εξελικτική πορεία τους προς ανώτερες μορφές ζωής. Εάν η διαπίστωση αυτή επαληθευθεί, θα βοηθηθούν σημαντικά οι επόμενες αποστολές της NASA (ο Europa Orbiter είναι προγραμματισμένος να μπει σε τροχιά γύρω από το δορυφόρο του Δία το 2008, συζητείται μάλιστα το ενδεχόμενο να περιλαμβάνει και ένα μικρό όχημα προσεδάφισης), αφού δεν θα χρειαστεί συσκευή διάτρησης σε μεγάλο βάθος, προκειμένου να εξασφαλιστούν επαρκή δείγματα προς ανάλυση. Ολοι πάντως ελπίζουμε να ξαναζήσουμε, πριν από το τέλος αυτής της δεκαετίας, στιγμές ανάλογες με αυτές της προσεδάφισης του Pathfinder στον Κόκκινο Πλανήτη...

**Μία νέα επαναστατική άποψη που προκύπτει από τα δεδομένα του "Γαλιλέου" υποστηρίζει ότι το στρώμα του πάγου στο έδαφος του δορυφόρου του Δία είναι ιδιαίτερα λεπτό, ενώ το νερό φθάνει πολύ κοντά στην επιφάνεια μέσα από ένα τεράστιο δίκτυο μικρών κρατήρων και χασμάτων.**

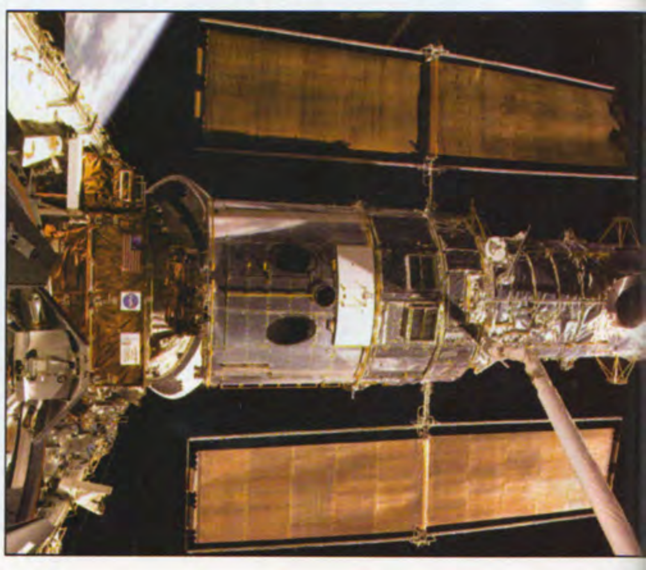
# Δέκα χρόνια Hubble



Τη συμπλήρωση δέκα χρόνων λειτουργίας του γιορτάζει αυτές τις μέρες το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble, που εκτοξεύθηκε με το Discovery στις 24 Απριλίου 1990, ξεκινώντας έτσι την εντυπωσιακή "καριέρα" του. Σε αυτή την περίοδο των πρώτων δέκα χρόνων (η συνολική διάρκεια ζωής του έχει προϋπολογιστεί στα 20 έτη), το βάρους 12,5 τόνων τηλεσκόπιο έχει μελετήσει 13.670 ουράνια αντικείμενα σε συνολικά 271.000 παρατηρήσεις του, μεταδίδοντας 3,5 terabytes δεδομένων! Μετά τη... συνταξιοδότησή του το 2010, το Hubble θα αντικατασταθεί από έναν επάξιο διάδοχο: το Next Generation Space Telescope. Το τελευταίο θα διαθέτει έναν κατά πολύ μεγαλύτερο φακό, καθώς και άλλες αναβαθμίσεις, συνεχίζοντας την έρευνα του σύμπαντος και των ουράνιων σωμάτων που το απαρτίζουν, εκατομμύρια έτη φωτός μακριά από το ηλιακό μας σύστημα.

**Τη συμπλήρωση δέκα χρόνων λειτουργίας του γιορτάζει αυτές τις μέρες το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble, που εκτοξεύθηκε με το Discovery στις 24 Απριλίου 1990, ξεκινώντας έτσι την εντυπωσιακή "καριέρα" του.**

Στο μεταξύ, βέβαια, μια και η στιγμή αυτή αργεί ακόμα, το Hubble συνεχίζει ακάθεκτο τις παρατηρήσεις του. Πρόσφατα δόθηκε στη δημοσιότητα η φωτογραφία της πολύχρωμης σουπερνόβα που βλέπετε, η οποία δημιουργήθηκε από εικόνες του Hubble και του Chandra X-Ray Observatory. 190.000 έτη φωτός από τη Γη, κι όμως τόσο κοντά μας...



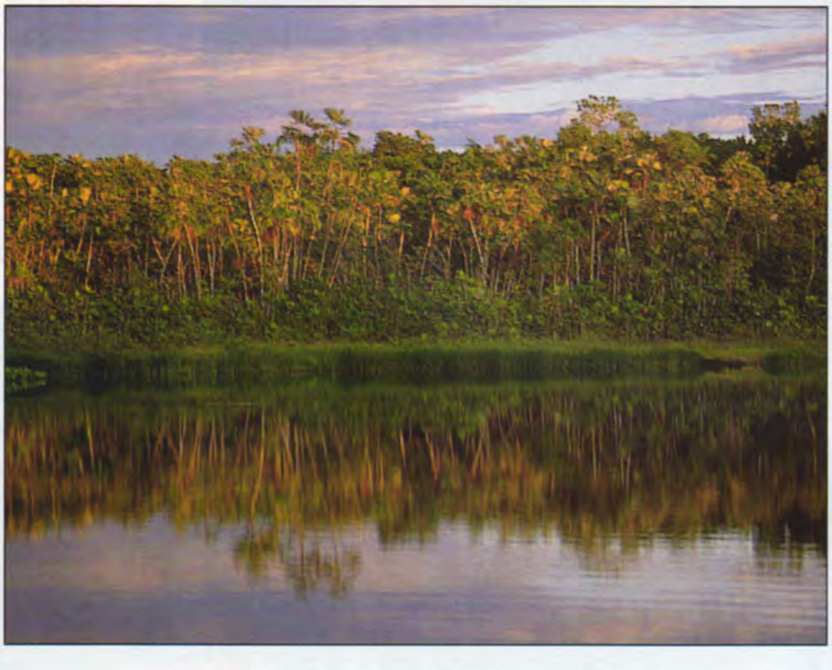
# Σήμα κινδύνου για το rainforest

Τα πράγματα έχουν αρχίσει να γίνονται αρκετά δύσκολα για το δάσος του Αμαζονίου στη Βραζιλία, το περίφημο rainforest, αφού η παράνομη κοπή ξυλείας τα τελευταία χρόνια έχει προσλάβει εκρηκτικές διαστάσεις. Συγκεκριμένα, το 1999 χάθηκαν 16.926 τετραγωνικά χιλιόμετρα δάσους, κάτι που συνιστά ελάχιστη μείωση συγκριτικά με το 1998, όταν ο αντίστοιχος αριθμός ήταν 17.383 τετραγωνικά χιλιόμετρα. Ο υπουργός Περιβάλλοντος της Βραζιλίας Jose Sarney Filho δήλωσε, μάλλον σε μια κρίση υπεραισιοδοξίας, πως "η τάση για αύξηση του μεγέθους της καταστροφής του rainforest έχει καταπολεμηθεί", ωστόσο τα νούμερα δείχνουν καθαρά την ασήμαντη βελτίωση.



Οπως αντιλαμβάνεστε, η οικολογική καταστροφή που συντελείται είναι τεράστια, ενώ υπολογίζεται πως αν συνεχιστεί με τους τρέχοντες ρυθμούς και δεν ληφθούν άμεσα μέτρα προστασίας του rainforest, αυτό θα εξαφανιστεί ολοκληρωτικά σε 172 χρόνια. Τραγική προοπτική, που ελπίζουμε να ευαισθητοποιήσει αυτούς που είναι σε θέση να πάρουν αποφάσεις, ώστε το πανέμορφο αυτό κομμάτι του πλανήτη μας να μην αποτελέσει παρελθόν για τις επόμενες γενιές...

**Η οικολογική καταστροφή που συντελείται στο δάσος του Αμαζονίου είναι τεράστια, ενώ υπολογίζεται πως αν συνεχιστεί με τους τρέχοντες ρυθμούς και δεν ληφθούν άμεσα μέτρα προστασίας του, θα εξαφανιστεί ολοκληρωτικά σε 172 χρόνια.**



# Ο πόλεμος των ελεφάντων

Ενα από τα πιο εντυπωσιακά και μεγαλόπρεπα ζώα του πλανήτη μας, οι ελέφαντες, βρίσκονται σε κίνδυνο εξαιτίας των κυνηγών του πολύτιμου ελεφαντόδοντος, οι οποίοι έχουν οδηγήσει το είδος στα πρόθυρα της απειλής για εξαφάνιση. Στις 17 Απριλίου, στο πλαίσιο ενός διεθνούς συνεδρίου με αντικείμενο την προστασία των οργανισμών της χλωρίδας και της πανίδας του πλανήτη που κινδυνεύουν να εξαλειφθούν, το οποίο διεξήχθη στο Ναϊρόμπι της Κένυα, τα αφρικανικά κράτη συμφώνησαν σε ένα πλαίσιο περιορισμού του εμπορίου ελεφαντόδοντος για τα επόμενα χρόνια, κάτι που οπωσδήποτε δημιουργεί ενθαρρυντικές προοπτικές. Βέβαια, το ενδεχόμενο επιστροφής στο ελεύθερο καθεστώς πώλησης ελεφαντόδοντος, όταν ο αριθμός των ελεφάντων ανακάμψει σε πιο υγιή επίπεδα, παρέμεινε ανοικτό, αφού κανένας δεν θέλει να χάσει οριστικά μια κότα που γεννά χρυσά αυγά. Ωστόσο, ο κίνδυνος φαίνεται -προς το παρόν τουλάχιστον- να απομακρύνεται για τα συμπαθέστατα παχύδερμα, που σίγουρα δεν φταίνε σε τίποτα επειδή κάποιοι αποφάσισαν να τα μετατρέψουν σε πηγή πλουτισμού...

**Στις 17 Απριλίου, στο πλαίσιο ενός διεθνούς συνεδρίου με αντικείμενο την προστασία των οργανισμών της χλωρίδας και της πανίδας του πλανήτη που κινδυνεύουν να εξαλειφθούν, το οποίο διεξήχθη στο Ναϊρόμπι της Κένυα, τα αφρικανικά κράτη συμφώνησαν σε ένα πλαίσιο περιορισμού του εμπορίου ελεφαντόδοντος για τα επόμενα χρόνια.**



# Είσαι ο

# 1.000.000 δρχ.

## μετρητά σε περιμένουν

## Κέρδισέ τα

MINI GRAND PRIX
Έκπληξη

MICHELIN RALLY MASTERS
RACE OF CHAMPIONS

**Παίξτε το MICHELIN RALLY MASTERS στο περίπτερο της DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS και κερδίστε πλούσια δώρα!**




## FIFA 2000

Προς Σταθμό "Μετρό" Συντάγματος




**Ξενοδοχείο "Royal Olympic"**

**Αθ. Διάκου 28-32, Αίθουσα "Congress Hall"**

**Παρασκευή 12/5 16:00-21:00 Σάββατο 13/5 - Κυριακή 14/5 11:00-21:00**

# καλύτερος;

# GRAND PRIX 2000

## Το απόλυτο gaming event από το PCmaster

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster CD-ROM

**QUAKE III**



## 12-14 Μαΐου

ATLANTIS PURE ROCK 90 FM STEREO

Χορηγός Επικοινωνίας

**Συμπλήρωσε το δελτίο συμμετοχής, που βρίσκεται στη σελίδα 179, τώρα!**

# Inte



# rnet PROVIDERS

## Οι ελληνικές λεωφόροι του κυβερνοχώρου

**Στην Ελλάδα, μέχρι τούτη τη στιγμή, ο καταγεγραμμένος αριθμός των ανθρώπων με πρόσβαση στο Internet μόλις που υπερβαίνει τις 300.000. Το νούμερο μπορεί να φαίνεται μικρό, αλλά συνεχώς αυξάνει. Το "PC Master" προσφέρει στους αναγνώστες του μία παρουσίαση των Ελλήνων Internet Service Providers (ISPs), για να διαφωτίσει κάπως τα πράγματα τόσο για αυτούς που επιθυμούν να συνδεθούν στο μέλλον όσο και για εκείνους που είναι ήδη συνδρομητές.**

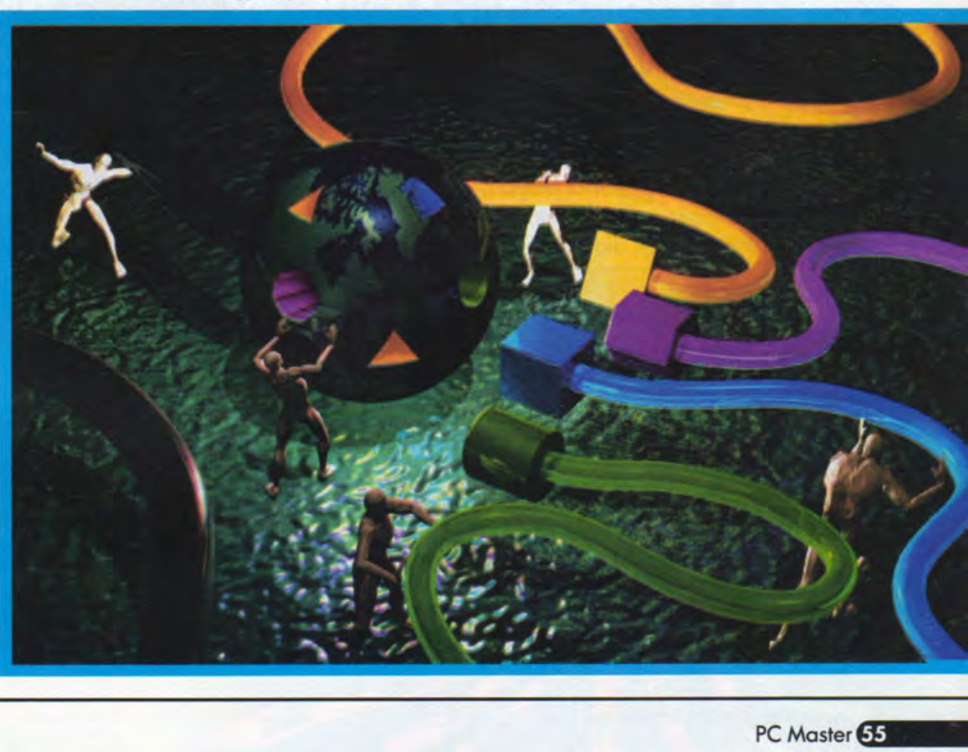
**του Πέτρου Παπαθανασίου**

**petros@compupress.gr**

Εδώ και μία δεκαετία ο τομέας των επικοινωνιών που γνωρίζει τη μεγαλύτερη άνθηση παγκοσμίως είναι αυτός του Διαδικτύου (Internet, βαρβαριστί). Η χώρα μας, σε αυτή εδώ την άκρη της Ευρώπης, γνώρισε αυτό το "φρούτο" περίπου πριν από δεκαπέντε χρόνια, όταν το Ιδρυμα Τεχνολογίας και Ερευνας (ΙΤΕ) εγκατέστησε την πρώτη σύνδεση με τον Παγκόσμιο Ιστό (World Wide Web, επίσης βαρβαριστί) μέσω Γαλλίας. Η προσφορά του Internet στο ευρύ κοινό έγινε πραγματικότητα το 1993, όταν η CompuLink αποτέλεσε τον πρώτο ISP στην Ελλάδα. Από τότε μέχρι σήμερα οι εξελίξεις ήταν ραγδαίες, με αποτέλεσμα τη στιγμή αυτή να υπάρχουν πολύ περισσότεροι από 50 ISPs σε πανελλαδικό επίπεδο (συμπεριλαμβανομένων των τοπικών providers).

### ΤΡΟΠΟΙ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΣΤΟ INTERNET

Η πιο κλασική μέθοδος σύνδεσης με το Internet και αυτή που αφορά αποκλειστικά στους home users επιτυγχάνεται μέσω της τηλεφωνικής γραμμής. Για την πιο απλή και οικονομική σύνδεση, την αποκαλούμενη dial-up ή PSTN (Public Switched Telephone Network), το μόνο που χρειάζεστε είναι μία απλή τηλεφωνική γραμμή του ΟΤΕ. Στο δίκτυο των τηλεπικοινωνιών της χώρας μας εκτός από τηλεφωνικές συνομιλίες διακινούνται παράλληλα πακέτα δικτυακών δεδομένων, με ό,τι συνεπάγεται αυτό. Από τη μία, η χρήση του τηλεφωνικού δικτύου προσφέρει πρόσβαση στον κυβερνοχώρο σχεδόν σε όλους τους Ελληνες (δηλαδή σε όσους έχουν τηλέφωνο σπίτι τους). Από την άλλη, αυτή ακριβώς η κοινοκτημοσύνη θέτει σημαντικούς περιορισμούς στην ποιότητα και την ταχύτητα της σύνδεσης. Ανάλογα λοιπόν με το πόσο "φορτωμένο" είναι το Δίκτυο, αλλά και με την ποιότητα των παρεμβαλλόμενων κόμβων (πολλοί από αυτούς παραμένουν αναλογικοί στη χώρα μας), επιτυγχάνονται ταχύτητες με ανώτατο όριο αυτό των 56Kbps, το οποίο είναι πλασματικό, καθώς επιτυγχάνεται ελάχιστες φορές ταχύτητα άνω των 50Kbps. Σε ώρες αιχμής, μάλιστα, το να καταφέρει κάποιος να πετύχει ικανοποιητικούς χρόνους στη μεταφορά των πληροφοριών αποτελεί κατόρθωμα.



## ΤΙ ΕΣΤΙ ΕΠΑΚ;

***Η λέξη ΕΠΑΚ προέρχεται από τον όρο Ενιαίος Πανελλαδικός Αριθμός Κλήσης και είναι μία υπηρεσία του ΟΤΕ για μειωμένη χρέωση στη χρήση του Internet, ιδιαίτερα κατά τις νυχτερινές ώρες.***

Πλέον όλοι οι ISPs προσφέρουν σύνδεση μέσω του ΕΠΑΚ (0965-xxxxx), μειώνοντας κατά πολύ το κόστος χρήσης του Internet για τους συνδρομητές τους. Προσοχή, όμως, καθώς υπάρχει μία παγίδα στη χρήση του ΕΠΑΚ: Αν κατά την προσπάθεια σύνδεσης ο πλησιέστερος κόμβος είναι κατειλημμένος ή δεν υπάρχει σημείο παρουσίας του ISP σας, η κλήση σας δρομολογείται για τον επόμενο κόμβο. Με αυτόν τον τρόπο, υπάρχει η πιθανότητα να εξυπηρετηθείτε από μακρινό κόμβο, με αποτέλεσμα να περιπέσετε σε υπεραστική κλήση και η χρονοχρέωση να αυξηθεί σημαντικά. Τούτο αφορά κατά κύριο λόγο στους κατοίκους επαρχιακών περιοχών, όπου ο αριθμός των κόμβων είναι -φυσιολογικά- περιορισμένος. Επίσης, δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι ο ΕΠΑΚ δεν είναι επωφελής για τους πάντες, καθώς για τους -εξαιρετικά λίγους είναι η αλήθεια- κατόχους αναλογικής γραμμής του ΟΤΕ, οι οποίοι υπό κανονικές συνθήκες δεν θα είχαν χρονοχρέωση, με τον ΕΠΑΚ το κόστος χρήσης του Internet ανεβαίνει, αφού πλέον η πρόσβασή τους χρεώνεται με το λεπτό.

| | Αστική Κλήση | Υπεραστική Κλήση | | |
|---|---|---|---|---|
| Ώρες χρέωσης | | έως 45χλμ. | από 45 έως 80χλμ. | πάνω από 80χλμ. |
| 08:00-22:00 | 4δρχ./λεπτό | 12δρχ./λεπτό | 45δρχ./λεπτό | 80δρχ./λεπτό |
| 22:00-08:00 | 1δρχ./λεπτό | 1δρχ./λεπτό | 1δρχ./λεπτό | 1δρχ./λεπτό |

Μία περαιτέρω βελτίωση της ταχύτητας σύνδεσης με το Διαδίκτυο επετεύχθη με το ISDN (Integrated Services Digital Network). Τι είναι όμως το ISDN; Όπως είδαμε, το πρόβλημα που δημιουργείται με την dial-up σύνδεση προέρχεται από το γεγονός ότι, ακόμη και αν το τηλεφωνικό δίκτυο είναι ψηφιακό, η ανάμειξη αναλογικών κέντρων και το φορτίο των γραμμών θέτουν σημαντικούς περιορισμούς τόσο στην ταχύτητα όσο και στην ποιότητα της σύνδεσης. Το ISDN είναι ένα εξ ολοκλήρου ψηφιακό δίκτυο, το οποίο συν τοις άλλοις διατίθεται και για τηλεφωνική χρήση μέσω των δύο καναλιών των 64Kbps που το αποτελούν και επιτρέπουν την ταυτόχρονη χρήση τηλεφώνου και Internet. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνονται ονομαστικές ταχύτητες διπλάσιες ή και τριπλάσιες σε σχέση με την dial-up σύνδεση και -το βασικότερο- πάντα σταθερές. Έτσι, ενώ με την dial-up μπορεί να επιτευχθεί σύνδεση που κυμαίνεται ανάλογα με την ημέρα και μπορεί να φθάσει στην καλύτερη περίπτωση έως και τα 51Kbps, μέσω του ISDN η ονομαστική τιμή 64Kbps (ή 128Kbps όταν χρησιμοποιούνται και τα δύο κανάλια) επιτυγχάνεται πάντα. Η διαδικασία της πρόσβασης στο ISDN γίνεται μέσω του ΟΤΕ, με την ίδια διαδικασία που αιτείσθε τηλεφωνικής γραμμής. Τούτο, σε περιοχές όπως η Αθήνα, μπορεί να συμβεί και εντός 24ώρου. Μετά την πρόσβαση σε γραμμή ISDN, η οποία κοστολογείται με μία επιβάρυνση της τάξης των 4.000 δρχ. στο μηνιαίο πάγιο του λογαριασμού σας, το μόνο που απομένει είναι η χορήγηση συνδρομής από τον επιθυμητό ISP. Μπορεί αυτή η επιλογή να κοστίζει κάτι παραπάνω, αλλά -ανάλογα με τις απαιτήσεις και το συνολικό χρόνο χρήσης του Δικτύου- είναι πιθανό να αποβεί μακροπρόθεσμα συμφέρουσα, κυρίως αν αναλογιστούμε τις ιδιαίτερα βελτιωμένες επιδόσεις που επιτυγχάνονται. Πέρα από τους δύο προαναφερθέντες τύπους σύνδεσης, οι providers προσφέρουν και απευθείας μισθωμένες γραμμές Internet, για μεσαίου/μεγάλου μεγέθους επιχειρήσεις που χρησιμοποιούν τοπικό δίκτυο, τις οποίες όμως δεν θα εξετάσουμε διότι δεν αφορούν στους home users.



Οι τρόποι σύνδεσης με το Internet δεν τελειώνουν εδώ, καθώς σε παγκόσμιο επίπεδο τα ερευνητικά κέντρα είτε πειραματίζονται είτε έχουν προσφέρει ήδη στο κοινό εναλλακτικές μεθόδους. Για παράδειγμα, στις ΗΠΑ λειτουργεί το σύστημα ασύρματης σύνδεσης με το Δίκτυο μέσω της δορυφορικής κεραίας της τηλεόρασης. Το σίγουρο είναι ότι η επόμενη μεγάλη αλλαγή που θα συμβεί στο Διαδίκτυο θα έρθει από την τελειοποίηση των οπτικών ινών, μέσω των οποίων η ταχύτητα μεταφοράς της πληροφορίας θα εκτιναχθεί σε αστρονομικά -για τα σημερινά δεδομένα- επίπεδα.

## ΕΛΛΗΝΕΣ ISPs

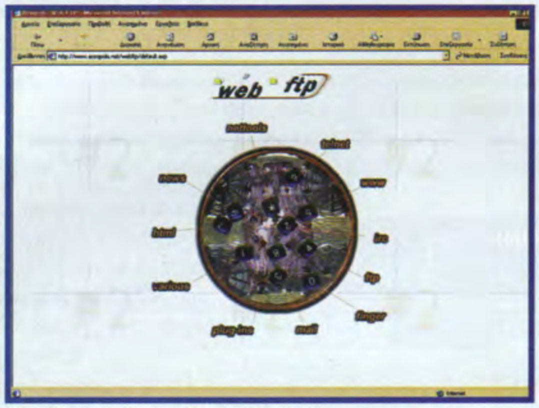
Ο Έλληνας χρήστης ηλεκτρονικού υπολογιστή διαθέτει πολυάριθμες εναλλακτικές ως προς τον ISP που θα επιλέξει για να αποκτήσει την πολυπόθητη πρόσβαση στον Παγκόσμιο Ιστό. Οι εταιρίες παροχής υπηρεσιών Internet προσφέρουν δελεαστικά πακέτα προσφορών για να καταφέρουν να προσελκύσουν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο κομμάτι από το ραγδαία αυξανόμενο κοινό που επιθυμεί πρόσβαση στο Δίκτυο. Πέρα από τις συνεχώς συμπιεζόμενες τιμές, οι εταιρίες προσφέρουν στους συνδρομητές τους επιπλέον δικτυακές υπηρεσίες, με σκοπό αφ' ενός την ενημέρωση των πελατών τους και αφ' ετέρου τη διευκόλυνσή τους στη χρήση του Δικτύου και των εργαλείων που αυτό τους προσφέρει. Οι πιο συνηθισμένες υπηρεσίες που παρέχουν στη συντριπτική πλειονότητά τους οι providers περιλαμβάνουν: ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail), επικοινωνία με χιλιάδες newsgroups από όλο τον κόσμο, φιλοξενία και δημιουργία προσωπικών και εταιρικών sites, καθώς και δικτυακών διαφημιστικών (banners), on-line ανανεώσεις συνδρομών και υπηρεσίες επαφής μεταξύ των συνδρομητών. Κάποιες από τις προαναφερθείσες δικτυακές ευκολίες περιλαμβάνονται στο συνδρομητικό πακέτο, ενώ για κάποιες άλλες πρέπει να καταβληθεί επιπλέον αντίτιμο. Πέρα όμως από τα e-mails και τη δυνατότητα καταχώρισης προσωπικής ή εταιρικής σελίδας, που πλέον διατίθενται από τους πάντες, οι επιπλέον προσφορές κυμαίνονται από υπηρεσίες -γενικώς- ενημερωτικού χαρακτήρα, επικοινωνία με το Internet μέσω κινητών, πρόσβαση στον κωδικό σας και από χώρες του εξωτερικού (με αστική κλήση μάλιστα) έως και παρακολούθηση on-line της χρηματιστηριακής κίνησης. Γενικώς, οι providers εμπλουτίζουν συνεχώς τα πακέτα προσφορών τους, με σκοπό να καλύψουν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο εύρος αναγκών, ενός κοινού που ημέρα με την ημέρα γίνεται περισσότερο απαιτητικό. Τέλος, θα πρέπει να ξέρετε ότι πλέον όλες οι εταιρίες προσφέρουν απεριόριστη χρονικά πρόσβαση στο Internet (24 ώρες το 24ωρο), αν και ορισμένες περιλαμβάνουν κάποια πακέτα προσφορών με αρκετά μειωμένες τιμές, θέτοντας πλαφόν στο συνολικό χρόνο χρήσης του Διαδικτύου.

Αφού αξιολογήσετε τις δικτυακές ανάγκες σας, θα δείτε ότι οι επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας είναι υπερεπαρκείς. Ομως ακριβώς αυτό το δεδομένο αποτελεί και μειονέκτημα, καθώς η πληθώρα των παρεχόμενων υπηρεσιών -με τον έναν ISP να είναι πιο φθηνός, τον άλλο να προσφέρει περισσότερες ευκολίες και τον τρίτο ποιοτικότερη και ταχύτερη σύνδεση- μπερδεύει την κατάσταση, αφού τελικά όλοι καταντούν ιδιαίτερα δελεαστικοί με τις προτάσεις τους. Το "PC Master" κάνει μία προσπάθεια προσέγγισης της ελληνικής πραγματικότητας, με σκοπό να ξεδιαλύνει λίγο το τοπίο και να προσφέρει μία όσο το δυνατόν πληρέστερη εικόνα, σε ό,τι αφορά στους Ελληνες ISPs.

Θα ασχοληθούμε στη συνέχεια με δώδεκα από τους πιο γνωστούς Internet Service Providers της χώρας μας, οι οποίοι συγκεντρώνουν τη συντριπτική πλειονότητα των Ελλήνων συνδρομητών.

## ACROPOLIS NET

Η Acropolis Net είναι μία αξιοπρεπής εταιρία παροχής υπηρεσιών Internet, η οποία προσφέρει και τα δύο είδη σύνδεσης που μας ενδιαφέρουν, δηλαδή και dial-up και ISDN (64Kbps και 128Kbps) και μάλιστα σε πολύ συμφέρουσες τιμές, ιδιαίτερα για την ISDN σύνδεση, όπου τα πακέτα προσφορών της κινούνται πολύ κάτω από το μέσο όρο του κόστους των ISPs, οι οποίοι παρουσιάζονται σε αυτό το αφιέρωμα. Στο κόστος αυτό, βέβαια, ο συνδρομητής παραλαμβάνει μόνο τα απολύτως αναγκαία, καθώς δεν υπάρχουν οι πρόσθετες υπηρεσίες που βρίσκουμε σε άλλους providers. Πέρα από αυτά, η Acropolis Net προσφέρει πακέτα προσφορών για φιλοξενία και κατασκευή σελίδων και δικτυακών διαφημιστικών.



**Το δικτυακό μενού των επιλογών του FTP από την Acropolis Net.**

## AIAS NET

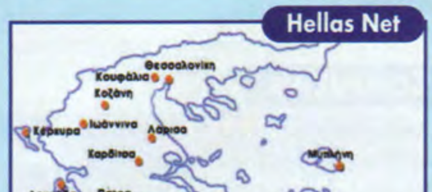
Ο Aias Net είναι ένας σχετικά νέος provider, μέλος της εταιρίας Altec. Το εύρος του ακόμη είναι πολύ περιορισμένο, καθώς παρέχει πρόσβαση μέσω του ΕΠΑΚ μόνο στις περιοχές του λεκανοπεδίου, της Στερεάς Ελλάδας και των περισσότερων νησιών του Αιγαίου. Κύριο γνώρισμά του οι εξαιρετικά χαμηλές τιμές που προσφέρει για όλες τις PPP συνδέσεις (dial-up, ISDN 64Kbps και 128Kbps). Ιδιαίτερα στην dial-up σύνδεση, το κοστολόγιό του είναι το χαμηλότερο των δώδεκα ISPs που παρουσιάζονται στο παρόν άρθρο, σε αυτό όμως περιλαμβάνεται επιπλέον μόνο προσωπικό e-mail. Στις υπόλοιπες υπηρεσίες του Aias Net περιλαμβάνονται κατασκευή και φιλοξενία προσωπικών sites, δημιουργία εταιρικού domain και σεμινάρια με θέματα της επιστήμης των υπολογιστών και του Internet. Στο site μάλιστα του Aias Net παρατίθενται οι διευθύνσεις των συμβεβλημένων εταιριών με τη μορφή ηλεκτρονικού περιοδικού αφ' ενός για την ευκολότερη εξυπηρέτηση των επισκεπτών και αφ' ετέρου για την καλύτερη προβολή των εταιριών. Συμπερασματικά, πρόκειται για έναν ISP με κύριο χαρακτηριστικό τη φθηνή παροχή των βασικών υπηρεσιών στο Internet.

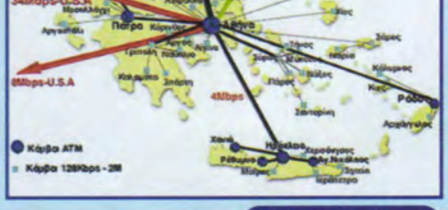
### ΚΑΛΥΨΗ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΙΚΗΣ ΕΠΙΚΡΑΤΕΙΑΣ













*Το δίκτυο των κόμβων, σε πανελλαδικό επίπεδο, πέντε μεγάλων ISPs.*

## ΚΟΣΤΟΣ ΗΜΕΡΗΣΙΑΣ ΔΙΩΡΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ INTERNET

Για να έχουμε μία εικόνα περί του κόστους χρήσης του Internet χρησιμοποιήσαμε δύο σταθερές. Πρώτον, το μέσο όρο των τιμοκαταλόγων των providers του άρθρου για μία εξάμηνη συνδρομή. Η δεύτερη σταθερά αφορά σε δίωρη χρήση του Δικτύου. Υπολογίσαμε το κόστος ανά ημέρα της συνδρομής και προσθέσαμε την αξία της δίωρης χρήσης της γραμμής (προκύπτει κόστος 480 δρχ. τις πρωινές/απογευματινές ώρες και 120 δρχ. τις νυκτερινές με χρήση του ΕΠΑΚ και βέβαια για αστική κλήση). Επίσης παραθέτουμε τη μείωση του κόστους κατά τη χρήση τις νυκτερινές ώρες, σε σχέση με το κόστος πρόσβασης από τις 8:00 το πρωί έως τις 10:00 το βράδυ. Ιδού τα αποτελέσματα:

| | ΧΡΟΝΙΚΗ ΖΩΝΗ | | |
|---|---|---|---|
| **Τύπος Σύνδεσης** | **08:00-22:00** | **22:00-08:00** | **Μείωση Κόστους** |
| PSTN | 670 δρχ. | 310 δρχ. | 54% |
| ISDN64 | 771 δρχ. | 411 δρχ. | 47% |
| ISDN128 | 1.007 δρχ. | 647 δρχ. | 36% |

Αν -καθαρά για ακαδημαϊκούς λόγους- κάνουμε μία σύγκριση με άλλες δίωρες διασκεδάσεις, όπως τον κινηματογράφο (2.000 δρχ.) , το θέατρο (5.000 δρχ.), ένα γεύμα σε κάποιο εστιατόριο (από 2.000 δρχ.) και ένα ποτό σε κάποιο κλαμπ (από 1.800 δρχ.), συγκρίνοντας με τον πίνακα, το Internet ως ενασχόληση στον ελεύθερο χρόνο είναι εξαιρετικά φθηνότερο. Βέβαια, η σύγκριση είναι άδικη, κυρίως διότι με τη χρήση του υπολογιστή παραμελείται ένα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του ανθρώπου: η κοινωνικότητα!




**Η παρουσίαση των σελίδων που φιλοξενούνται από τον Aias Net, με τη μορφή ηλεκτρονικού περιοδικού, για ευκολότερη πρόσβαση.**

## CompuLink

Από τις ιστορικές εταιρίες του χώρου, με περισσότερα από δέκα χρόνια παρουσίας στην παροχή υπηρεσιών Διαδικτύου. Ηδη από το 1992 εφάρμοσε πιλοτικό συνδρομητικό πρόγραμμα, ενώ το 1994 ξεκίνησε σε ολοκληρωμένη μορφή την παροχή υπηρεσιών Internet μέσω τριών πακέτων (BasicPack, InfoPack, GamesPack). Από τότε μέχρι σήμερα γνώρισε έντονη ανάπτυξη προσφέροντας ό,τι νεότερο υπήρχε στον τομέα των υπηρεσιών. Η CompuLink κατατάσσεται ανάμεσα στους "δυνατούς" ISPs. Επιπλέον, βρίσκεται στην ομάδα των εταιριών που έχουν διασυνδεθεί και με το AIX.

Τον τελευταίο καιρό προσφέρει μία εξαιρετική πρόταση για free Internet περιορισμένου χρόνου μέσω του E-free (κυκλοφορεί στα περίπτερα Αθήνας και Θεσσαλονίκης σε έντυπη μορφή με το CD εγκατάστασης), το οποίο δίνει τη δυνατότητα με 2.950 δρχ. να αποκτήσετε πρόσβαση στο ελληνικό domain, μέσω του δικτύου της. Επίσης διαθέτει την υπηρεσία "Roaming" ή αλλιώς "Περιαγωγή", η οποία σας δίνει τη δυνατότητα να συνδέεστε στο Διαδίκτυο χρησιμοποιώντας τον προσωπικό σας κωδικό, με τοπική αστική χρέωση, ακόμη κι αν βρίσκεστε σε οποιαδήποτε από τις 200 χώρες που περιλαμβάνονται στο Roaming. Στις επιπλέον προσφορές της εταιρίας περιλαμβάνονται χρηματιστηριακές και ειδησεογραφικές υπηρεσίες (η CompuLink είναι συμβεβλημένη με τα Reuters, UPI και Newsbytes).

Εκείνο που κάνει ιδιαίτερα δελεαστικά τα πακέτα της CompuLink είναι το ότι όχι μόνο παρέχουν πληθώρα εργαλείων στο χρήστη, αλλά και δεν κοστίζουν παραπάνω από το μέσω όρο των τιμών του ανταγωνισμού, έχοντας μάλιστα από πίσω τους το όνομα ενός εκ των μεγαλυτέρων providers της χώρας μας.




**Η κεντρική σελίδα της CompuLink.**

## FastNet

Η FastNet ξεκίνησε την πορεία της το 1996 ως μέλος του ομίλου επιχειρήσεων ΝΙΚΑΣ. Είναι μία μικρού προφίλ εταιρία που δεν περιλαμβάνεται μεταξύ των κορυφαίων ονομάτων ως προς το μέγεθος του πελατειακού κοινού της. Ετσι, το ασύρματο δίκτυο των 3Mbps της FastNet επαρκεί για τις απαιτήσεις των πελατών της.

Η FastNet προσφέρει μόνο Web hosting υπηρεσίες (φιλοξενία και κατασκευή προσωπικών και εταιρικών σελίδων). Παρατηρώντας τον τιμοκατάλογο της εταιρίας, βλέπουμε ότι δεν μπορεί να συμπεριληφθεί στις πλέον φθηνές, καθώς, χωρίς να διαθέτει κάποια ξεχωριστή υπηρεσία, οι τιμές κινούνται ακριβώς στο μέσο όρο.

## FORTHnet

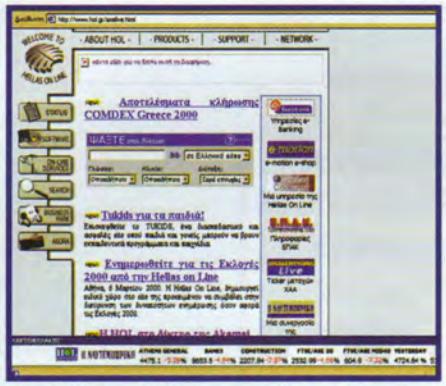
Η FORTHnet, που ιδρύθηκε το 1995 με τη συνυπογραφή του ΙΤΕ και των Μινωικών Γραμμών, έρχεται από πολύ παλιότερα, καθώς ουσιαστικά πηγάζει από το Ιδρυμα Τεχνολογίας και Ερευνας, το οποίο, όπως είδαμε στην αρχή του άρθρου, αποτελεί τον πρώτο φορέα του Internet στην Ελλάδα. Αυτή η κληρονομιά της την ακολουθεί ως σήμερα, καθώς παραμένει ανάμεσα στους κορυφαίους ISPs, υιοθετώντας όσο το δυνατόν νεότερες τεχνολογίες στις υπηρεσίες της. Με

τη λειτουργία της δορυφορικής σύνδεσης των 34Mbps από το 1999, η FORTHnet απέκτησε συνολική χωρητικότητα 46Mbps (διαθέτει 4Mbps μόνο για ειδήσεις). Επίσης, το ίδιο έτος μεγέθυνε ακόμη περισσότερο την παρουσία της στο χώρο των ISPs εξαγοράζοντας σε ποσοστό 75% την Hellas Net. Η FORTHnet, επίσης, βρίσκεται στην ομάδα των παροχέων Internet υπηρεσιών, που συνδέονται με το AIX.

Στους συνδρομητές της η FORTHnet προσφέρει επιπλέον των συνηθισμένων παροχών (e-mail, FTP, IRC κ.λπ.) την υπηρεσία Roaming, για πρόσβαση στο Δίκτυο μέσω αστικής κλήσης, σε χώρες εκτός Ελλάδας, καθώς και το επονομαζόμενο SM.A.RT, το οποία αφορά στην on-line παρακολούθηση της πορείας του χρηματιστηρίου. Βέβαια, όποιος επιθυμεί να χρησιμοποιήσει το όνομα FORTHnet στην επικοινωνία του με το Διαδίκτυο θα χρειαστεί να καταβάλει αντίτιμο αρκετά μεγαλύτερο από το μέσο όρο, ιδιαίτερα για την ISDN σύνδεση.

## Groovy Net

Αλλος ένας αθηναϊκός παροχέας, από τους πιο νέους στο χώρο (προσφέρει τις υπηρεσίες του από τα τέλη του 1996). Διατηρεί ένα νεανικό προφίλ, το οποίο άλλωστε είναι έκδηλο και στη διαμόρφωση του site του, χωρίς να μπαίνει στο χώρο των "βαρύτερων" εταιρικών




**Οι σελίδες της HOL με την on-line εμφάνιση της κίνησης του χρηματιστηρίου στο κάτω μέρος της οθόνης.**

υπηρεσιών. Δίνει κύριο βάρος στην dial-up σύνδεση, όμως παρέχει και σύνδεση ISDN στα 64Kbps μόνο. Οι πρόσθετες υπηρεσίες του δεν περιέχουν τίποτε το ξεχωριστό, καθώς υπάρχουν μόνο όσα παρέχουν και όλοι οι υπόλοιποι providers (e-mail, FTP, IRC κ.λπ.). Τέλος, διαθέτει συμφέρουσες προσφορές για εκείνους που θέλουν να διαφημιστούν μέσω του Διαδικτύου. Οι τιμές των συνδρομών παραμένουν σε επίπεδα κάτω του μέσου όρου, κάνοντας το Groovy Net μία σχετικά συμφέρουσα λύση για άτομα χωρίς ιδιαίτερες δικτυακές απαιτήσεις.

## Hellas Net

Αλλος ένας από τους σχετικά παλιούς ISPs με αθηναϊκή προέλευση, καθώς ήταν από τις πρώτες εταιρίες που -από το 1994 η ίδια- ίδρυσαν πολλαπλά σημεία πρόσβασης (POP) στο λεκανοπέδιο της Αττικής. Επίσης, υπήρξε από τους πρωτοπόρους στην ίδρυση των on-line υπηρεσιών. Οπως είδαμε, εξαγοράστηκε σε ποσοστό 75% από τη FORTHnet το 1999. Με τους 22 κόμβους της σε πανελλαδικό επίπεδο (8 από αυτούς στην Αττική) παρέχει υπηρεσίες dial-up και ISDN (64Kbps και 128Kbps) και μάλιστα με αυξημένη προσφερόμενη ταχύτητα, καθώς συνδέεται με το AIX. Οι τιμές της κυμαίνονται σε χαμηλότερα επίπεδα από τις αντίστοιχες της "μαμάς" FORTHnet, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για έναν σαφώς πιο περιορισμένο ISP, με ικανοποιητικότατη όμως κάλυψη σε όλη τη χώρα πλην της Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης.

## Hellas On Line

Η HOL βρίσκεται στο λεγόμενο λόμπι των ισχυρών, αλλά και παραδοσιακών providers, διατηρώντας την παρουσία της στο ελληνικό δίκτυο από το 1993 (ως παροχέας on-line πληροφόρησης, ενώ προσφέρει υπηρεσίες Internet από το 1994). Το 1996 περιήλθε η πλειονότη-

## ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΙ

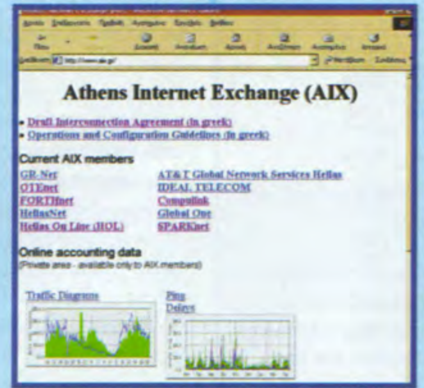
Παραθέτουμε τα πακέτα προσφορών για σύνδεση dial-up και ISDN (64Kbps και 128Kbps) των δώδεκα παροχέων Internet υπηρεσιών της παρουσίασής μας. Περιλαμβάνονται οι 3μηνιαίες, 6μηνιαίες και ετήσιες συνδρομές, για απεριόριστη πρόσβαση. Οι περισσότεροι από τους ISPs προσφέρουν και επιπλέον προσφορές, όπως μηνιαίες ή διετείς, αλλά ακόμη και πιο οικονομικές συνδρομές, περιορισμένης χρονικής πρόσβασης στο Διαδίκτυο.

| | DIAL-UP | | | ISDN64 | | | ISDN128 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 3μηνες | 6μηνες | 12μηνες | 3μηνες | 6μηνες | 12μηνες | 3μηνες | 6μηνες | 12μηνες |
| **Acropolis Net** | 15.000 | 27.000 | 45.000 | 23.000 | 42.000 | 78.000 | 38.000 | 72.000 | 128.000 |
| **Aias Net** | 13.200 | 24.200 | 40.700 | 22.500 | 40.000 | 70.000 | 45.000 | 80.000 | 140.000 |
| **CompuLink** | 16.000 | 31.000 | 57.700 | 24.500 | 44.000 | 83.000 | 42.000 | 82.000 | 146.000 |
| **Fast Net** | 16.000 | 30.000 | 53.000 | 25.000 | 45.000 | 80.000 | - | - | - |
| **FORTHnet** | 15.000 | 28.800 | 54.150 | 25.500 | 48.500 | 89.500 | 45.000 | 85.500 | 158.500 |
| **Groovy Net** | 15.254 | 27.966 | 50.000 | 22.880 | 42.372 | 83.050 | - | - | - |
| **Hellas Net** | 14.830 | 27.881 | 49.830 | 24.000 | 43.000 | 80.000 | 42.000 | 80.000 | 145.000 |
| **HOL** | 16.000 | 31.000 | 59.000 | 24.900 | 45.000 | 85.000 | 43.000 | 83.000 | 149.000 |
| **Internet Hellas** | 14.900 | 27.900 | 49.900 | 25.000 | 45.000 | 80.000 | 40.000 | 75.000 | 140.000 |
| **OTEnet** | 16.500 | 31.800 | 60.000 | 25.500 | 48.450 | 89.760 | 45.000 | 85.500 | 158.400 |
| **Spark Net** | 16.100 | 31.356 | 59.322 | 25.000 | 45.000 | 85.000 | - | - | - |
| **Μέσος Ορος** | 15.344 | 28.991 | 52.600 | 24.344 | 44.393 | 82.119 | 42.500 | 80.375 | 145.613 |

*Οι παραπάνω τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.*

## AIX (ATHENS INTERNET EXCHANGE)

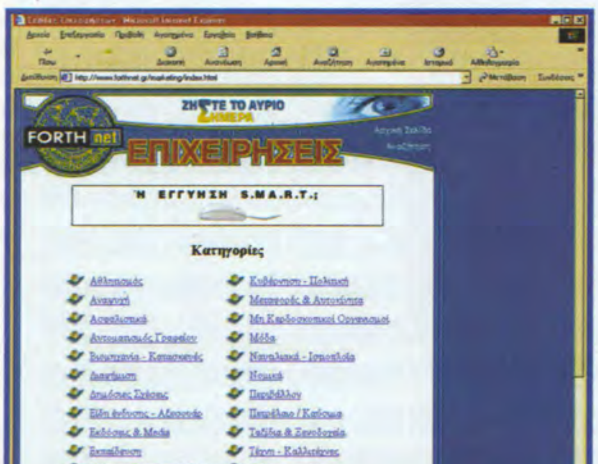
Στις αρχές του 1997 τρεις μεγάλοι παροχείς υπηρεσιών Internet, η FORTHnet, η νεοσύστατη OTEnet και το Εθνικό Δίκτυο Ερευνας & Τεχνολογίας (ΕΔΕΤ - προσφέρει υπηρεσίες στην ακαδημαϊκή κοινότητα), με σκοπό να ξεπεραστεί το πρόβλημα των ανεξάρτητων συνδέσεων με το εξωτερικό των διάφορων ISPs, το οποίο προκαλούσε σημαντικές καθυστερήσεις στη διασύνδεσή τους, συνδέθηκαν με έναν ενιαίο κόμβο στην Αθήνα, τον AIX, ο οποίος αποτέλεσε τη βάση διασύνδεσης όλων των μεγάλων παροχέων της ελληνικής αγοράς.




Ο AIX ελέγχεται από ανεξάρτητη διαχειριστική επιτροπή, η οποία καθορίζει τους όρους σύνδεσης των providers στον κόμβο των Αθηνών. Η λειτουργία του αφορά στη βελτίωση των ταχυτήτων μεταφοράς δεδομένων μόνο στο ελληνικό δίκτυο, καθώς οι συμβαλλόμενοι ISPs οφείλουν να έχουν ανεξάρτητη σύνδεση με το εξωτερικό. Ετσι, οι συνδρομητές επωφελούνται από την ύπαρξη του AIX κατά κύριο λόγο στην πρόσβασή τους στα ελληνικά sites. Σήμερα, εκτός από τη FORTHnet και την OTEnet, συνδέονται επίσης με τον AIX, οι CompuLink, Hellas Net, Hellas On Line και Spark Net, προσφέροντας αναβαθμισμένες υπηρεσίες στους συνδρομητές τους.

τα των μετοχών της στον όμιλο Quest. Με τους 38 κόμβους της σε όλη την Ελλάδα προσφέρει τις υπηρεσίες της στο σύνολο της επικράτειας. Οπως και οι υπόλοιπες μεγάλες εταιρίες, έτσι και η HOL συνδέεται με το AIX. Οι dial-up και ISDN (64Kbps και 128Kbps) συνδέσεις δίνονται υπό τη μορφή πακέτων, i-Connect, i-Connect Plus και i-Connect Plus-128, αντίστοιχα.

Στις επιπλέον προσφορές για τους συνδρομητές της, η HOL, εκτός από τα κλασικά εργαλεία (e-mail, IRC, FTP κ.λπ.), περιλαμβάνει: σύνδεση στο Internet ακόμη και με τη χρήση κινητού τηλεφώνου, μέσω του οποίου -επιπλέον- μπορείτε να ενημερώνεστε για την κίνηση του ηλεκτρονικού σας ταχυδρομείου, πρόσβαση σε 45.000 newsgroups, on-line παρακολούθηση χρηματιστηρίου και το πολύ σημαντικό Roaming, στο οποίο ήδη αναφερθήκαμε. Ολα αυτά σε τιμές που δεν μπορούν να χαρακτηριστούν ακριβές, καθώς κινούνται στο μέσο όρο.




**Ο κατάλογος των επιχειρήσεων που φιλοξενούνται από τη FORTHnet.**

### INTERNET HELLAS

Αλλος ένας provider με αρκετά καλές προσφορές στις dial-up συνδέσεις. Η Internet Hellas προσφέρει ιδιαίτερα συμφέροντα πακέτα dial-up, τα οποία μάλιστα περιλαμβάνουν διπλό e-mail, 5MB χώρο για προσωπική σελίδα (μη εμπορικού περιεχομένου), πρόσβαση σε βιβλιοθήκη προγραμμάτων και ένα πολύ βοηθητικό δίωρο σεμινάριο εισαγωγής στον κόσμο του Διαδικτύου. Στην ISDN σύνδεση δεν συναντάμε το ίδιο περιορισμένες τιμές, καθώς οι συνδρομές κινούνται στον μέσο όρο, προσφέρεται όμως και ISDN-64 και ISDN-128. Κατά τ' άλλα, στις επιπλέον δικτυακές υπηρεσίες συναντάμε όλα τα στάνταρ, όπως σχεδιασμό και φιλοξενία εταιρικών sites, είτε στο χώρο της Internet Hellas είτε στο ελληνικό domain, καθώς επίσης την κατασκευή και φιλοξενία διαφημιστικών banners. Η Internet Hellas είναι ένας αναπτυσσόμενος provider (το 1999 εξαγόρασε την PG-Com, έναν ISP που δραστηριοποιούνταν στην περιοχή της Αττικής), διευρύνοντας ταχύτατα την κάλυψή του και την ποιότητα των υπηρεσιών του.

### OTENET

Ο server του ΟΤΕ βασίζεται στο ισχυρό όνομα και την τελευταία λέξη της τεχνολογίας που διαθέτει ο Οργανισμός Τηλεπικοινωνιών Ελλάδας. Αν και δεν μπήκε από τους πρώτους στο παιχνίδι, από το 1996 (έτος κατά το οποίο εγκαινίασε τους πρώτους εννέα κόμβους του) μέχρι σήμερα το όνομα του ΟΤΕ που βρίσκεται από πίσω ώθησε την OTEnet στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων του κοινού. Λόγω της σύνδεσής της στο AIX, βρίσκεται ανάμεσα στους κορυφαίους ως προς την παρεχόμενη ταχύτητα ISPs στην Ελλάδα. Συγκεκριμένα, στους δύο κεντρικούς κόμβους της Αθήνας και της Θεσσαλονίκης υπάρχουν δύο τοπικά δίκτυα Ethernet των 100 και 10Mbps, ενώ σε κάθε περιφερειακό κόμβο αντιστοιχεί ένα τοπικό δίκτυο των 10Mbps.

Οι υπηρεσίες που προσφέρει στους πελάτες της κρίνονται απόλυτα ικανοποιητικές. Ετσι εκτός από τις κλασικές δικτυακές υπηρεσίες (e-mail, FTP, IRC κ.λπ.) στους συνδρομητές διατίθενται διάφορες ενημερωτικές υπηρεσίες σε θέματα αθλητισμού, υγείας, τουρισμού κ.ά. Το μέγεθος του οργανισμού που βρίσκεται από πίσω επιβάλλει ποιότητα και ταχύτητα στις υπηρεσίες, πράγμα που φαίνεται και από την προτίμηση του κοινού.

### SPARK NET

Η Spark Net σπάει τη μονοτονία της αθηνοκεντρικής λίστας, καθώς μας έρχεται από την πολυαγαπημένη Θεσσαλονίκη. Η Spark Net έχει μπει πολύ δυναμικά στο χώρο των Internet Service Providers, αφού έχει και αυτή πρόσβαση στο AIX, προσφέροντας αυξημένο επίπεδο ταχυτήτων στις συνδέσεις της.

Η Spark Net διαθέτει την υπηρεσία Roaming, η οποία την καθιστά δελεαστική λύση κυρίως για τους φοιτητές του εξωτερικού και για εκείνους που ταξιδεύουν συχνά και έχουν την ανάγκη φθηνής σύνδεσης με το Δίκτυο, όπου και αν βρίσκονται. Επιπλέον, μία ενδιαφέρουσα προσφορά της Spark Net αφορά σε δωρεάν σεμινάρια περί του Διαδικτύου. Επίσης προσφέρει πρόσβαση σε 30.000 newsgroups. Από την άλλη, οι τιμές της κινούνται ελαφρώς πάνω από



## ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

| | ΤΗΛΕΦΩΝΑ | | | Site |
|---|---|---|---|---|
| | Σύνδεση | Υποστήριξη | Πληροφορίες | |
| **Acropolis Net** | 0965-59595 | 0965-59395 | 9572720 | www.acropolis.gr |
| **Aias Net** | 0965-53535 | 0965-53335 | 6854245 | www.aeas.net.gr |
| **CompuLink** | 0965-99999 | 0965-39999 | 9249761 | www.compulink.gr |
| **Fast Net** | 0965-54545 | 6218533 | 6218533 | www.fnet.gr |
| **FORThnet** | 0965-48888 | 0965-38888 | 7295100 | www.forthnet.gr |
| **Groovy Net** | 0965-57475 | 6134444 | 6134444 | www.groovy.gr |
| **Hellas Net** | 0965-22222 | 8993000 | 8992992 | www.netor.gr |
| **HOL** | 0965-77777 | 0965-37777 | 6296300 | www.hol.gr |
| **Internet Hellas** | 0965-63636 | 0965-63336 | 6984510 | www.internet.gr |
| **OTEnet** | 0965-55555 | 0801-35555 | 6198320 | www.otenet.gr |
| **Spark Net** | 0965-66566 | 0965-36666 | 031-868080 | www.spark.net.gr |
| **X-Treme** | 0965-89898 | 090-274440 | - | www.x-treme.gr |

το μέσο όρο, χωρίς μάλιστα να παρέχεται δυνατότητα σύνδεσης ISDN στα 128Kbps.

## X-TREME



Πρόκειται για το μοναδικό παροχέα free Internet στην Ελλάδα, γι' αυτό του αξίζει μία κάπως πιο εκτενής παρουσίαση. Η X-treme παρέχει σύνδεση dial-up χωρίς χρέωση, με το μόνο περιορισμό ότι ενώ θα σερφάρετε στο Δίκτυο, θα είναι μόνιμα ανοιγμένο στο κάτω μέρος της οθόνης των Windows ένα μικρό παράθυρο, το οποίο καταλαμβάνει περίπου το 1/6 της οθόνης και παρουσιάζει διαφημιστικά μηνύματα. Πρόκειται για μία ιδέα ιδιαίτερα επιτυχημένη και με μεγάλη απήχηση στις μικρότερες ηλικίες, όπου τα οικονομικά είναι φυσιολογικά περιορισμένα.

Η διαδικασία εγγραφής είναι πολύ απλή, αφού όλα μπορούν να γίνουν μέσω Δικτύου. Εκείνος που επιθυμεί να λάβει κωδικό, μέσω της σελίδας της X-treme στο Δίκτυο συμπληρώνει την απαραίτητη φόρμα και κάνει download το πρόγραμμα που χρειάζεται για να συνδεθεί. Εδώ υπάρχει μία μικρή διαφοροποίηση σε σχέση με τους υπόλοιπους servers, καθώς η επικοινωνία με το Δίκτυο μέσω της X-treme δεν επιτυγχάνεται μόνο μέσω της δημιουργίας νέας σύνδεσης από τα Windows, αλλά -αναγκαστικά- και μέσω του προγράμματος που προμηθευτήκατε, το οποίο διασφαλίζει την παρουσία των διαφημιστικών σποτ στο desktop σας.

Η ταχύτητα της σύνδεσής σας, όπως ήταν αναμενόμενο, δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Επίσης, πολλές φορές υπάρχει δυσκολία στην πρόσβαση, καθώς το τηλεφωνικό κέντρο δείχνει συχνά πυκνά ότι "μιλάει". Λόγω όμως του μεγάλου πλεονεκτήματος που προσφέρει, της δωρεάν πρόσβασης και μάλιστα μέσω του ΕΠΑΚ, πολλά από τα μειονεκτήματα εξαλείφονται. Γενικά πάντως η X-treme είναι καλή ως δεύτερη σύνδεση, συμπληρωματική στη βασική συνδρομή σας, διά παν ενδεχόμενο ήθελε προκύψει με την τελευταία, το οποίο θα σας άφηνε στα κρύα του λουτρού.

## ΤΕΛΙΚΗ ΕΠΙΛΟΓΗ

Οι παροχείς Internet υπηρεσιών που παρουσιάστηκαν στο αφιέρωμα αυτό δεν είναι ούτε οι μοναδικοί στην Ελλάδα ούτε κατ' ανάγκη οι πιο φθηνοί (αν εξαιρέσουμε, βέβαια, την εντελώς δωρεάν παρεχόμενη υπηρεσία της X-treme). Πέρα από τις μικρότερες εταιρίες, με πανελλαδικό εύρος, υπάρχουν και πολυάριθμοι providers σε καθαρά τοπικό επίπεδο, σε κάθε μεγάλη πόλη της επικράτειας. Εμείς περιοριστήκαμε στους πιο γνωστούς σε πανελλαδικό επίπεδο, παρουσιάζοντας συνοπτικά το είδος και το κόστος των υπηρεσιών τους, και δεν μπορούμε παρά να σας προσφέρουμε μόνο γενικές συμβουλές ως προς την επιλογή του ISP, αφήνοντας τον τελικό λόγο σε εσάς.

Πρώτα απ' όλα, έχετε υπόψη ότι τα μεγαλύτερα ονόματα συνήθως παρέχουν και το μεγαλύτερο όγκο υπηρεσιών, προσφέροντας παράλληλα την ικανοποιητικότερη τεχνική υποστήριξη. Δεν υπάρχει κανόνας που να συνδέει το μέγεθος της εταιρίας με το κόστος των παρεχόμενων πακέτων συνδρομών, γεγονός που σημαίνει ότι δεν είναι απαραίτητο μία μεγάλη εταιρία να διαθέτει την πιο φθηνή προσφορά. Από την άλλη, το μειωμένο κόστος πιθανώς να κρύβει παγίδες. Είτε, δηλαδή, χαμηλές ταχύτητες, είτε αυξημένη δυσκολία στην πρόσβαση, είτε κακή τεχνική υποστήριξη.

Κάποια σημεία, επίσης, που πρέπει να τονιστούν είναι, πρώτον, ο αριθμός των κόμβων της εταιρίας (όσο μεγαλύτερος τόσο πιο εύκολα θα εξυπηρετείστε όπου κι αν βρίσκεστε). Δεύτερον, η αυξημένη ταχύτητα των γραμμών, η οποία -τουλάχιστον ως απόλυτος αριθμός- δίνει μία εικόνα περί του επιπέδου σύνδεσης που μπορεί να επιτευχθεί εν γένει - φυσικά, δεν είναι βέβαιο ότι θα επιτυγχάνετε κάθε φορά ικανοποιητικούς χρόνους, καθώς τούτο εξαρτάται από το πλήθος των συνδρομητών που είναι ταυτόχρονα με εσάς συνδεδεμένοι στο Δίκτυο. Σε αυτό το θέμα σημαντικός παράγοντας είναι το AIX, το οποίο επιδρά εμφανώς στην αύξηση των ταχυτήτων. Τέλος, σε περίπτωση που ταξιδεύετε συχνά εκτός Ελλάδας, η υπηρεσία Roaming πιθανόν να αποβεί ιδιαίτερα χρήσιμη, καθώς όχι μόνο διευκολύνει την πρόσβασή σας στο Internet, από όπου κι αν το επιθυμείτε, αλλά εξομοιώνει το κόστος με εκείνο της αστικής κλήσης.




**Ο κατάλογος με τα προσωπικά sites των συνδρομητών της OTEnet, χωρισμένος με βάση το αρχικό γράμμα του ονόματος των διευθύνσεων.**

Από τη μεριά σας, αξιολογήστε όσο το δυνατόν καλύτερα τις δικτυακές ανάγκες σας και το βάθος του πορτοφολιού σας, πάρτε μια ιδέα από τα όσα καταγράψαμε και μη διστάσετε να επικοινωνήσετε με τους διάφορους παροχείς για να μάθετε τι προσφέρουν, ώστε να καλύψουν τις απαιτήσεις σας.

# 5 ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ για ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ modem

Επειδή για να συνδεθείτε στο Internet δεν χρειάζεστε απλώς μία τηλεφωνική γραμμή και συνδρομή σε κάποιον από τους Internet Service Providers, αλλά και τη ζωτική συσκευή που ονομάζεται modem, σκεφθήκαμε να σας παρουσιάσουμε μερικά από τα πιο διάσημα εξωτερικά modems της ελληνικής αγοράς. Σκόπιμα επιλέχθηκε η ταχύτητα των 56Kbps και για τους πέντε πρωταγωνιστές της παρουσίασης, λόγω του ότι εδώ και κάμποσο καιρό έχει πλήρως αντικαταστήσει την κατηγορία των 33,6Kbps.

## 3Com/US Robotics 56K Faxmodem

Πιστεύω ότι δεν χρειάζεται ιδιαίτερη αναφορά στα προϊόντα της 3Com/US Robotics, αφού πρόκειται για τα κορυφαίας ποιότητας και απόδοσης modems της αγοράς. Το εξωτερικό Faxmodem της εταιρίας με ονομαστική ταχύτητα 56Kbps προσφέρει δυνατότητα σύνδεσης με ευρύτατο φάσμα άλλων modems, ταχυτήτων από 300bps έως και 56Kbps, χρησιμοποιώντας το πρότυπο ITU-T V.90. Το modem μπορεί να επιτύχει μεταφορά συμπιεσμένων δεδομένων με ταχύτητα 115,2Kbps. Επίσης ενσωματώνει τρεις ρυθμίσεις μεταγωγής πληροφοριών από την COM θύρα του υπολογιστή σας (57,6/ 115,2Kbps, 38,4Kbps και 19,2Kbps). Η συσκευή, όπως όλες οι υπόλοιπες της παρουσίασης, ενσωματώνει και fax.

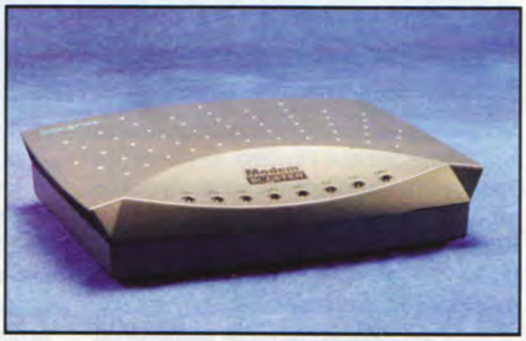



Στη συσκευασία θα βρείτε όλα τα απαραίτητα εξαρτήματα για τη σύνδεση με τον υπολογιστή σας, δύο δισκέτες (όχι CD) με τους απαραίτητους drivers, για την εγκατάσταση και για το πρόγραμμα του fax. Το λογισμικό είναι αναβαθμίσιμο μέσω της αντίστοιχης σελίδας στο Internet της εταιρίας (www.3com.com/56k). Τέλος, το περιορισμένου μεγέθους βιβλιαράκι οδηγιών που περιλαμβάνεται περιέχει συνοπτικές, πλην όμως σαφείς οδηγίες εγκατάστασης του modem και του λογισμικού και ένα χρήσιμο γλωσσάρι τεχνικών όρων, δυστυχώς όμως μόνο στα αγγλικά.

**Χαρακτηριστικά:** Εξωτερικό Faxmodem 56Kbps (ITU-T V.90), μέγιστη ταχύτητα 115,2Kbps (για συμπιεσμένα δεδομένα), υποστήριξη video conference με το πρότυπο V.80, εξωτερικές θύρες RS-232, phone.
**Προτεινόμενη Τιμή:** 35.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)
**Διάθεση:** ALTEC, Αλσουπόλεως 40 & Σπύρου Λούη, Νέα Ιωνία, τηλ.: 8204060

## Creative Blaster External Flash 56

Η Creative είναι γνωστή σε όλους από τις κάρτες ήχου SoundBlaster, που αποτελούν σημείο αναφοράς στον τομέα τους. Το modem της Creative ικανοποιεί όλα τα υψηλά στάνταρ της εταιρίας, καθώς πρόκειται για μία συμπαγή συσκευή που ενσωματώνει όλες τις λειτουργίες ενός καλού Faxmodem. Εκτός από την υποστήριξη ταχυτήτων στο δίκτυο από 300bps έως και 56Kbps (115,2Kbps για συμπιεσμένα δεδομένα), επιτυγχάνει ταχύτητα



στη fax λειτουργία του της τάξης των 14,4Kbps. Επίσης διαθέτει δυνατότητα εγγραφής και απόδοσης ηχητικών μηνυμάτων. Ακόμη, υποστηρίζει το πρότυπο V.80 για video conference. Τέλος, ενσωματώνει και σε επίπεδο hardware κώδικα διόρθωσης λαθών στη μετάδοση/λήψη δεδομένων.

Στη συσκευασία, εκτός από τα απαραίτητα για τη σύνδεση με τον υπολογιστή σας υλικά, περιλαμβάνονται δύο CD-ROMs με το λογισμικό και τους drivers και ένα ογκώδες βιβλίο οδηγιών. Το βιβλίο των οδηγιών, παρά το μέγεθός του (ένεκα των τριών γλωσσών που χρησιμοποιεί), περιέχει τα απολύτως απαραίτητα για τη σύνδεση, ενώ δεν περιγράφει το συνοδευτικό λογισμικό, ούτε όμως θα βρείτε οδηγίες στην ελληνική γλώσσα.

**Χαρακτηριστικά:** Εξωτερικό Voice/Faxmodem 56Kbps (ITU-T V.90), μέγιστη ταχύτητα 115,2Kbps (για συμπιεσμένα δεδομένα), μεταφορά fax σελίδων με ταχύτητα 14,4Kbps, εγγραφή/αναπαραγωγή ηχητικών μυνημάτων, υποστήριξη video conference με το πρότυπο V.80, εξωτερικές θύρες RS-232, phone/line, MIC, Speaker.
**Προτεινόμενη Τιμή:** 25.300 δρχ. (+ ΦΠΑ)
**Διάθεση:** ALTEC, Αλσουπόλεως 40 & Σπύρου Λούη, Νέα Ιωνία, τηλ.: 8204060

## Crypto extra 56Kbps

Τα διάσημα ελληνικής κατασκευής Crypto πάντα διακρίνονταν για την ποιοτική απόδοσή τους, η οποία τους εξασφάλισε μια θέση στην κορυφή της αγοράς, παρ' ότι δεν φημίζονται για τη χαμηλή τιμή τους. Με την πρώτη οπτική



επαφή, μπορεί η συσκευή να μη σας γεμίσει το μάτι, καθώς πρόκειται για ένα ογκώδες κουτί με μεγάλα LEDs, όμως η φήμη των Crypto δεν είναι τυχαία και δεν φαίνεται απλώς από τη "συσκευασία". Αλλωστε το προϊόν συνοδεύεται από 5ετή εγγύηση καλής λειτουργίας. Το Crypto extra 56 ενσωματώνει το πρότυπο ITU-T V.90 για ταχύτητες από 300bps έως και 56Kbps, αλλά και hardware συμπίεση και έλεγχο λαθών. Στη λειτουργία του ως fax παρέχει ταχύτητα 14,4Kbps, ενώ προσφέρει δυνατότητα εγγραφής/αναπαραγωγής ηχητικών μηνυμάτων.

Στη συσκευασία περιλαμβάνονται ένα βιβλιαράκι με σύντομες αλλά αρκετά σαφείς οδηγίες, μία δισκέτα με τους οδηγούς για τα Windows κι ένα CD-ROM με διάφορα εργαλεία χρήσης του modem (προγράμματα φωνής/fax/δεδομένων).

**Χαρακτηριστικά:** Εξωτερικό Faxmodem 56Kbps (ITU-T V.90), μέγιστη ταχύτητα 115,2Kbps (για συμπιεσμένα δεδομένα), λειτουργία fax στα 14,4Kbps, εγγραφή/αναπαραγωγή ηχητικών μηνυμάτων, υποστήριξη video conference με το πρότυπο V.80, εξωτερικές θύρες RS-232, phone/line, MIC, speaker.
**Προτεινόμενη Τιμή:** 36.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)
**Διάθεση:** Crypto, Β. Ηπείρου 45, Μαρούσι, τηλ.: 6122513

## Zoom/Faxmodem 56KX

Αλλος ένας γνωστός κατασκευαστής modem, με σταθερή παρουσία στην ελληνική αγορά. Το Zoom/Faxmodem 56KX είναι η πρόταση της εταιρίας στην κατηγορία των εξωτερικών Faxmodems. Μία πρόταση, της οποίας την ποιότητα διασφαλίζει η πενταετής εγγύηση καλής λειτουργίας που συνοδεύει τη συσκευή, καθώς και η αυξημένη προστασία που υπόσχεται η εταιρία εναντίον των κεραυνών, οι οποίοι αποτελούν τη νούμερο ένα αιτία καταστροφής ηλεκτρονικών συσκευών. Η συσκευή λειτουργεί χρησιμοποιώντας το πρότυπο ITU-T V.90 των 56Kbps και τα V.41bis και MNP5 για τη συμπίεση/μεταφορά δεδομένων μέχρι και τα 230,4Kbps. Ενσωματώνει επίσης fax στα 14,4Kbps και δυνατότητα αποθήκευσης/αναπαραγωγής ηχητικών μηνυμάτων. Η μνήμη flash που διαθέτει το modem επιτρέπει την αναβάθμιση του λογισμικού χρήσης, μέσω του site της εταιρίας (www.zoom.com). Τέλος, υιοθετεί το πρότυπο V.80 για video conference μέσω του δικτύου.

Στη συσκευασία βρίσκουμε τα υλικά για την εγκατάσταση του modem, ένα φυλλάδιο οδηγιών και 3 CD-ROMs. Ο μεγάλος αριθμός των CD-ROMs που συνοδεύουν τη συσκευή οφείλεται στο γεγονός ότι εκτός από τους drivers εγκατάστασης και τα προγράμματα χρήσης που προσφέρονται στον αγοραστή, το Zoom/Faxmodem 56KX συνοδεύεται επιπλέον από δύο προσφορές για δωρεάν πρόσβαση στο Internet μέσω




της AOL (100 ώρες) και της Compuserve (200 ώρες), μαζί με το απαραίτητο λογισμικό. Το φυλλάδιο των οδηγιών είναι εξαιρετικά περιορισμένου μεγέθους, περιλαμβάνοντας μόνο τα εντελώς απαραίτητα, ενώ επιπλέον τα στοιχεία είναι γραμμένα μόνο στην αγγλική γλώσσα.

**Χαρακτηριστικά:** Εξωτερικό Faxmodem 56Kbps (ITU-T V.90), μέγιστη ταχύτητα 230,4Kbps (για συμπιεσμένα δεδομένα, μέσω των προτύπων V.41bis και MNP5), λειτουργία fax στα 14,4Kbps, εγγραφή/αναπαραγωγή ηχητικών μηνυμάτων, υποστήριξη video conference με το πρότυπο V.80, εξωτερικές θύρες RS-232, phone/line.
**Προτεινόμενη Τιμή:** 32.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)
**Διάθεση:** Πουλιάδης & Συνεργάτες, Λ. Συγγρού 142, τηλ.: 9242072

## WiseCom 56.000bps External Data/Fax/Voice Modem

Η WiseCom μπορεί να μην είναι ευρέως γνωστή στο πλατύ κοινό, αλλά προσφέρει εδώ και αρκετό καιρό οικονομικά modems στην αγορά. Το εξωτερικό modem των 56Kbps της εταιρίας προσφέρει υποστήριξη όλων των προτύπων ITU-T έως το V.90, δηλαδή από ταχύτητες 300bps έως και 56Kbps, καθώς και το V.80 για video conference. Η μέγιστη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων που μπορεί να επιτευχθεί είναι 115,2Kbps, σε συμπιεσμένη όμως μορφή. Παρέχει λειτουργία fax, με μέγιστη επίδοση τα 14,4Kbps. Επίσης, μέσω των θυρών MIC και Speaker που διαθέτει, μπορείτε να εγγράψετε ηχητικά μηνύματα.

Στα περιλαμβανόμενα για τη συνδεσμολογία υλικά βρίσκουμε, εκτός των απολύτως απαραίτητων και έναν αντάπτορα, που θα φανεί χρήσιμος σε εκείνους που διαθέτουν τις κλασικές τηλεφωνικές πρίζες στο σπίτι τους (τις παρόμοιες με τις πρίζες του ηλεκτρικού ρεύματος). Οσο κι αν ψάξαμε στη συσκευασία, βιβλιαράκι οδηγιών δεν βρήκαμε. Φαίνεται ότι η εταιρία θεώρησε χρησιμότερο για τον αγοραστή να περιλαμβάνονται οι οδηγίες στο CD-ROM εγκατάστασης, το οποίο συνοδεύει τη συσκευή, σε έξι μάλιστα γλώσσες, χωρίς δυστυχώς να περιλαμβάνονται τα ελληνικά. Στο CD-ROM αυτό θα βρείτε επίσης, εκτός από τους drivers του modem, τα προγράμματα που εκμεταλλεύονται τις λειτουργίες του ως modem και ως voice/fax. Επιπλέον, περιλαμβάνεται και ο Internet Explorer της Microsoft στην έκδοση 4.0.

**Χαρακτηριστικά:** Εξωτερικό Voice/Faxmodem 56Kbps (ITU-T V.90), μέγιστη ταχύτητα 115,2Kbps (για συμπιεσμένα δεδομένα), μεταφορά fax σελίδων με ταχύτητα 14,4Kbps, εγγραφή/αναπαραγωγή ηχητικών μυνημάτων, υποστήριξη video conference με το πρότυπο V.80, εξωτερικές θύρες RS-232, phone/line, MIC, Speaker.
**Προτεινόμενη Τιμή:** 19.700 δρχ. (+ ΦΠΑ)
**Διάθεση:** ALTEC, Αλσουπόλεως 40 & Σπύρου Λούη, Νέα Ιωνία, τηλ.: 8204060



# *Θα σου* ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΩ *στο...* ΔΙΚΤΥΟ!

## Τηλεφωνικές συνδιαλέξεις στο Internet

**"Δώσε μου το τηλέφωνό σου" λέγαμε έως σήμερα, εννοώντας τον τηλεφωνικό αριθμό κλήσης. Τώρα, τα πράγματα αλλάζουν. Η φράση "Θα μου δώσεις το IP σου;" ίσως γίνει της μόδας σε λίγο καιρό. Θυμηθείτε τι έγινε με τα κινητά τηλέφωνα: τα 4.300.000 έχουν φτάσει αισίως οι Ελληνες συνδρομητές!**

**του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση**
**pandri@compupress.gr**

Το 1875 ο Αμερικανός Αλεξάντερ Γκράχαμ Μπελ (1847-1922) εφευρίσκει το τηλέφωνο. Με τη βοήθεια ηλεκτρικών ρευμάτων διαφορετικών εντάσεων γίνεται δυνατή η ταυτόχρονη συνομιλία μεταξύ δύο ανθρώπων που βρίσκονται σε απομακρυσμένα σημεία. 125 χρόνια αργότερα το τηλέφωνο είναι πια μία από τις πιο συνηθισμένες συσκευές σε κάθε σπίτι σε ολόκληρο τον κόσμο. Ωστόσο, εδώ και λίγους μήνες αρχίζει... να απειλείται σοβαρά! Ο λόγος; Μα τι άλλο από το Διαδίκτυο, το οποίο τώρα, έχοντας εδραιωθεί ως ένα επαναστατικό μέσο γραπτής επικοινωνίας αλλά και προβολής (θυμηθείτε τα Web sites των πολιτικών στις πρόσφατες βουλευτικές εκλογές), θέλει... να δοκιμάσει την τύχη του και ως μέσο φωνητικής επικοινωνίας, με άλλα λόγια θέλει να γίνει... τηλέφωνο στη θέση του τηλεφώνου. Ετσι, οι τηλεφωνικές συνδιαλέξεις μέσω Internet είναι πλέον γεγονός.

### ΤΑ ΠΑΛΙΑ ΧΡΟΝΙΑ...

Ενας από τους λόγους για τους οποίους αναπτύχθηκε το Internet είναι για να καλύψει μία από τις αρχέγονες ανάγκες του ανθρώπου, αυτήν της επικοινωνίας. Ετσι, από τα πρώτα βήματά του το Διαδίκτυο χρησιμοποιήθηκε ως μέσο επικοινωνίας. Ας μην ξεχνάμε άλλωστε πως από πολύ παλιά το Chat και αργότερα το Talk ήταν από τα πιο διαδεδομένα προγράμματα στα Unix συστήματα των δεκαετιών του '70 και του '80.

Αργότερα, ακολούθησαν οι BBS (Bulleting Board Systems, Ηλεκτρονικοί Πίνακες Ανακοινώσεων) και ύστερα δημιουργήθηκε το πολύ γνωστό και δημοφιλές έως και σήμερα IRC (Internet Relay Chat), με τη βοήθεια του οποίου οι χρήστες μπορούν να συνομιλούν μεταξύ τους σε ιδιωτικά και δημόσια channels.

Τότε είναι που αρχίζουν να ακούγονται διάφορες ιστορίες για ζευγάρια που γνωρίστηκαν κι ερωτεύτηκαν μέσα από το Internet, καταλήγοντας τελικά να είναι ευτυχισμένα, και για άτομα



που, παρ' ότι σπούδαζαν πολύ μακριά από την πατρίδα τους, δεν έχασαν επαφή με τα προσφιλή τους πρόσωπα, αφού τους μιλούσαν μέσω του Internet. Επίσης, η ίδια εποχή ήταν και η εποχή των ραδιοερασιτεχνών (HAM radio), που αντάλλασσαν απόψεις και γνώμες για καθετί.

Με τον καιρό οι ραδιοερασιτέχνες άρχισαν να ελαττώνονται, ενώ οι χρήστες του Διαδικτύου να πληθαίνουν με τρομερό ρυθμό, ενώ το ίδιο το Internet ξεκίνησε σιγά σιγά, κυρίως με την εμφάνιση του World Wide Web στις αρχές της δεκαετίας του '90, να αποκτά μορφή και περιεχόμενο.

## ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Η ιδέα της χρήσης του Internet για φθηνές τηλεφωνικές κλήσεις δεν είναι καινούρια. Αρκετά shareware προγράμματα είχαν δημιουργηθεί στο παρελθόν για αυτόν το σκοπό, αλλά όλα είχαν να αντιμετωπίσουν ένα σημαντικό πρόβλημα: Ο αποδέκτης της κλήσης έπρεπε να έχει υπολογιστή με Internet και εγκατεστημένο το ίδιο πρόγραμμα, ενώ βέβαια τη στιγμή της κλήσης έπρεπε να είναι on-line. Επιπλέον οι συνδέσεις της τάξεως των 14,4Kbps δεν βοηθούσαν αρκετά στην επίτευξη αυτού του σκοπού.

Ετσι, λοιπόν, φτάσαμε στο 1995, τη χρόνια κατά την οποία μπορούμε να θεωρήσουμε πως η τηλεφωνία μέσω του Internet άρχισε να γίνεται πραγματικότητα. Οπως προαναφέραμε, ως ιδέα υπήρχε ήδη πολύ καιρό πριν, αλλά εκείνη τη χρονιά μια ισραηλινή εταιρία, η VocalTec, κυκλοφόρησε με τυμπανοκρουσίες ουσιαστικά το πρώτο προϊόν στην αγορά: το όνομά του ήταν Internet Phone και κυκλοφόρησε τον Φεβρουάριο του 1995.

Ταυτόχρονα, όμως, διατυπώθηκαν οι πρώτες επιφυλάξεις: Κάποιοι ερευνητές (οι περισσότεροι εντελώς άσχετοι με το θέμα) ξεκίνησαν να συνθέτουν σενάρια καταστροφής για τις τηλεπικοινωνιακές εταιρίες ανά τον κόσμο, με αποτέλεσμα αυτές να αρχίσουν να τρομοκρατούνται. Αυτό από τη μία πλευρά έδωσε ώθηση στο συγκεκριμένο προϊόν, από την άλλη όμως το έκανε να έχει σοβαρούς "εχθρούς" από την πρώτη στιγμή. Και όταν κάνουμε λόγο για εχθρούς, εννοούμε ακόμη και κυβερνήσεις, γεγονός πρωτόγνωρο για προϊόν σχετικό με την πληροφορική.

Η ίδια η VocalTec άρχισε να πουλά το προϊόν και μάλιστα το συνδύασε με τη χρήση του IRC, ώστε να μπορεί κάποιος να βρίσκει τα άτομα που θέλουν να συνομιλήσουν - κάτι σαν τον "Χρυσό Οδηγό". Σιγά σιγά όμως άρχισαν να απαγορεύονται (ban) τέτοιους είδους επικοινωνίες από τους περισσότερους servers, ενώ συγχρόνως στην κοινότητα του Internet ξεκίνησαν να ακούγονται "κακές" φήμες για όσους προχωρούσαν σε αυτές.

## ΤΟ ΝΟΜΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Σύμφωνα με το βασικό νόμο που διέπει την αγορά των τηλεπικοινωνιών στην Ελλάδα, θεσμοθετήθηκε η απελευθέρωση των τηλεπικοινωνιακών υπηρεσιών πλην εκείνων που παραμένουν στα αποκλειστικά δικαιώματα του ΟΤΕ μέχρι τις 31 Δεκεμβρίου 2000 (εγκατάσταση, λειτουργία και εκμετάλλευση του δημόσιου τηλεπικοινωνιακού δικτύου, φωνητική τηλεφωνία), κατ' επιταγή των αντίστοιχων οδηγιών της Ευρωπαϊκής Ενωσης και ιδιαίτερα της Οδηγίας 90/388/ΕΟΚ.
Από την άλλη μεριά, η Ευρωπαϊκή Ενωση έκρινε τα τηλεφωνήματα μέσω Internet ως κάτι που δεν μπορεί να το διέπουν περιορισμοί ("can not be regulated") και επιτρέπει την εν λόγω χρήση Net2Phone "σε γενικούς κανόνες". Μάλιστα, είναι προφανές πως η τηλεφωνία μέσω Internet είναι ένας καλός τρόπος για να πιεστούν οι "παραδοσιακές" εταιρίες να ρίξουν τις τιμές στις υπηρεσίες τους.

**Το Διαδίκτυο, έχοντας εδραιωθεί ως ένα επαναστατικό μέσο γραπτής επικοινωνίας αλλά και προβολής -θυμηθείτε τα Web sites των πολιτικών στις πρόσφατες βουλευτικές εκλογές-, θέλει... να δοκιμάσει την τύχη του και ως μέσο φωνητικής επικοινωνίας, με άλλα λόγια θέλει να γίνει... τηλέφωνο στη θέση του τηλεφώνου.**

## ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

Καλύτερα να πάρουμε τα δεδομένα από την αρχή. Υπάρχουν τέσσερις βασικές κατηγορίες του Internet telephony:

**1.** από υπολογιστή σε υπολογιστή,
**2.** από υπολογιστή σε τηλέφωνο,
**3.** από τηλέφωνο σε τηλέφωνο (όπου το Internet είναι απλώς το μέσο μεταφοράς της φωνής),
**4.** όπως ορισμένοι ελπίζουν (ή προβλέπουν), ίσως υπάρξει ακόμη ένα είδος, οι λεγόμενες IP telephony appliances.

Η πρώτη κατηγορία στηρίζεται στη βασική ιδέα της ύπαρξης δύο υπολογιστών multimedia, οι οποίοι είναι εξοπλισμένοι με τα ανάλογα μικρόφωνα και έχουν πρόσβαση στο Internet. Συνδυάζοντας τις δυνατότητές τους και χρησιμοποιώντας το μικρόφωνο και τα ηχεία τους, θα μπορούσε να υπάρξει μια καθ' όλα αποδεκτή συνομιλία μέσω Internet. Από τα πιο διαδεδομένα προγράμματα για το συγκεκριμένο σκοπό είναι το NetMeeting της Microsoft (γράψαμε γι' αυτό σε προηγούμενο τεύχος). Αυτού του είδους οι εφαρμογές ήταν και είναι αρκετά καλές, με συνέπεια να ικανοποιούν αρκετούς χρήστες του υπολογιστή, προσφέροντας ποιότητα που πλησιάζει εκείνη του τηλεφώνου. Το μειονέκτημα είναι ότι δεν είναι όλοι εξοικειωμένοι με τη χρήση του υπολογιστή και, ακόμα χειρότερα, δεν έχουν όλοι υπολογιστή, γεγονός που αναγκαστικά περιορίζει δραστικά τη χρησιμότητα της εφαρμογής.

Ετσι, τελικά, κάποιοι άρχισαν να σκέφτονται ότι θα μπορούσε να φτιαχτεί μια εφαρμογή που από ένα σημείο και μετά να περνά στο κλασικό τηλεφωνικό δίκτυο. Από τα πρώτα αποτελέσματα της εν λόγω προσπάθειας ήταν το Free World Dialer, που στήθηκε από τον Jeff Pulver, ο οποίος θα μπορούσε να θεωρηθεί πρωτεργάτης του όλου εγχειρήματος, ως η πρώτη δωρεάν υπηρεσία που περιοριζόταν σε μη επαγγελματική χρήση. Σήμερα, το συναντάμε με τη μορφή του Free World Dialer II και είναι ακόμη δωρεάν (http://www.pulver.com/fwd/).

## NET2PHONE INFO

Στην ελληνική αγορά μπορεί κανείς να βρεί το γνωστό πακέτο IP τηλεφωνίας Net2Phone Ver 9.0.57 MILIA (αγγλική έκδοση), το οποίο περιέχει το πρόγραμμα, ένα ζευγάρι ακουστικά με ενσωματωμένο μικρόφωνο, καθώς και μια δωρεάν κάρτα ομιλίας 30 λεπτών.
Παράλληλα, στη διεύθυνση **www.net2phone.com** μπορείτε να βρείτε και την καινούρια έκδοση του προγράμματος (Net2Phone ver.10.2), το οποίο έχει βελτιωθεί σημαντικά όσον αφορά στην ευχρηστία και την εμφάνισή του.

➤ Οι ελάχιστες υπολογιστικές απαιτήσεις για το Net2Phone είναι: Pentium 100MHz, 16MB RAM, κάρτα ήχου (συνιστάται full duplex), μικρόφωνο-ηχεία, σύνδεση στο Internet, Windows 95, 98 ή NT 4.0.

## INTERNET PHONE SOFTWARE

***Εκτός του Net2Phone υπάρχουν και άλλα προγράμματα για φωνητική επικοινωνία μέσω Internet. Μερικά από αυτά είναι τα ακόλουθα:***

**Advanced Call Center** *(Version: 2.30 Beta 7, Μάρτιος 2000)*

**ΜΕΓΕΘΟΣ** 1,7 MB

**ΕΙΔΟΣ** Shareware (Evaluation Period: 30 days)

**ΚΟΣΤΟΣ** $25,00

**WEB SITE** http://www.VoiceCallCentral.com/

**HIGHLIGHTS** Πολλά προηγμένα χαρακτηριστικά όπως voice messages over e-mail κ.ά.

**Buddy Phone** *(Version: 2.06c, Μάρτιος 2000)*

**ΜΕΓΕΘΟΣ** 981,8 KB

**ΕΙΔΟΣ** Freeware

**WEB SITE** http://www.buddyphone.com

**HIGHLIGHTS** Full ICQ integration, μικρό και εύκολο στη χρήση

**CallerID** *(Version: 1.0, Ιανουάριος 2000)*

**ΜΕΓΕΘΟΣ** 784,7 KB

**ΕΙΔΟΣ** Shareware

**ΚΟΣΤΟΣ** $10,00

**EVALUATION PERIOD** 100 Registered Calls

**WEB SITE** http://www.arion.gr/isdn/callerid.htm

**HIGHLIGHTS** CallerID, παροχή στατιστικών στοιχείων

**Internet Phone** *(Version: 5.01 Beta (build 200), Αύγουστος 1999)*

**ΜΕΓΕΘΟΣ** 8,6 MB

**ΕΙΔΟΣ** Demo

**ΚΟΣΤΟΣ** $49.95

**WEB SITE** http://www.vocaltec.com

**HIGHLIGHTS** Επικοινωνία real time voice (Half & Full Duplex) με πολλά χαρακτηριστικά (caller ID, call waiting, muting, audio conferencing κ.ά.)

**MediaRing Talk** *(Version: 7.2, Δεκέμβριος 1999)*

**ΜΕΓΕΘΟΣ** 4,2 MB

**ΕΙΔΟΣ** Freeware

**WEB SITE** http://www.mediaring.com

**HIGHLIGHTS** Επικοινωνία PC to PC, αλλά πρέπει και τα δύο μέρη να διαθέτουν το ίδιο software

**PC-to-Phone** *(Version: 2.5.47, Ιανουάριος 2000)*

**ΜΕΓΕΘΟΣ** 2,9 MB

**ΕΙΔΟΣ** Freeware

**WEB SITE** http://www.deltathree.com/products/pc-to-phone/

**HIGHLIGHTS** Επικοινωνία PC to Phone

**Rave 2** *(Version: 2.05, Φεβρουάριος 2000)*

**ΜΕΓΕΘΟΣ** 420,0KB

**ΕΙΔΟΣ** Shareware

**ΚΟΣΤΟΣ** $12,00

**WEB SITE** http://www.ravevar.com

**HIGHLIGHTS** Κωδικοποίηση, φωνητική και IP επικοινωνία και υποστήριξη ICQ

**Speekfreely** *(Version: 7.1, Οκτώβριος 1999)*

**ΜΕΓΕΘΟΣ** 630,3KB

**ΕΙΔΟΣ** Freeware

**WEB SITE** http://www.speakfreely.org/

**HIGHLIGHTS** Κωδικοποίηση, αυτόματος τηλεφωνητής και υποστήριξη ICQ

Στην άλλη κατηγορία, όπου ο τελικός χρήστής δεν χρειάζεται να έχει καν υπολογιστή αλλά απλώς ένα τηλέφωνο (όχι απαραίτητα το δικό του!), έχουν παρουσιαστεί ορισμένα ενδιαφέροντα παραδείγματα από τις μεγάλες εταιρίες στον κλασικό χώρο των τηλεπικοινωνιών. Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες προτάσεις είναι αυτή της Deutsche Telekom και της πιλοτικής κάρτας της, την οποία ονομάζει T-NetCall και δουλεύει ως εξής: Ο ενδιαφερόμενος καλεί ένα ειδικό νούμερο και με κάποιον τρόπο δίνει τα στοιχεία της κάρτας του κι έναν κωδικό. Αφού πραγματοποιηθεί κάποιας μορφής επαλήθευση στοιχείων, τελικά ο χρήστης καλεί τον επιθυμητό αριθμό, η δε κλήση ουσιαστικά γίνεται χωρίς να αντιλαμβάνεται ότι αυτή περνά μέσα από το Internet. Εδώ η βασική διαφορά έγκειται στο ότι η ποιότητα της σύνδεσης δεν είναι τέλεια, εντούτοις κινείται σε ιδιαίτερα αποδεκτά όρια, κατά τη γνώμη μου κάπου κοντά στην ποιότητα των κινητών τηλεφώνων. Στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού πολλές εταιρίες δουλεύουν για το σκοπό αυτό (MCI, Delta κ.ά.), προσπαθώντας να προσφέρουν φθηνές τηλεφωνικές υπηρεσίες μέσω Διαδικτύου.

Στη χώρα μας, πάντως, αντίθετα με τον υπόλοιπο κόσμο, όπου όχι μόνο επιτρέπεται αλλά και ενθαρρύνεται η χρήση του τηλεφώνου μέσω Internet, για να προστατεύσουμε τον εθνικό τηλεπικοινωνιακό οργανισμό (ΟΤΕ), αυτή ανακηρύχθηκε παράνομη, τουλάχιστον για λίγους ακόμη μήνες.

### NET2PHONE

Μία εμπορική εφαρμογή, από τις πιο γνωστές του εί-






**Από τις πρώτες δωρεάν εφαρμογές για τηλεφωνική επικοινωνία μέσω Internet ήταν το Free World Dialer, που ακόμη και σήμερα διατίθεται στο Διαδίκτυο στη διεύθυνση www.pulver.com/fwd/.**

δους, είναι το Net2Phone. Κάθε ενδιαφερόμενος, αφού κατεβάσει στον υπολογιστή του, μέσω Internet, τον client για την εφαρμογή (δωρεάν), μπορεί να ανοίξει έναν λογαριασμό και ύστερα να πραγματοποιεί τηλεφωνήματα, πληρώνοντας ένα πολύ μικρό ποσοστό από το ποσό που θα πλήρωνε αν τα έκανε με το συμβατικό τρόπο, μέσω τηλεφώνου.

Το Net2Phone, λοιπόν, επιτρέπει στον καθένα που διαθέτει έναν υπολογιστή, έχει σύνδεση στο Internet και επιπλέον διαθέτει κάρτα ήχου, μικρόφωνο και ηχεία (ποιος, άλλωστε, δεν έχει σήμερα τέτοιου είδους εξαρτήματα;) να κάνει τηλεφωνικές κλήσεις από τον υπολογιστή του σε οποιονδήποτε αριθμό σχεδόν από ολόκληρο το τηλεφωνικό δίκτυο του κόσμου. Εκτός από αυτό, όμως, υπάρχουν ακόμη οι δυνατότητες συνομιλίας με άλλους χρήστες του Internet που έχουν το ίδιο λογισμικό, αποστολής και λήψης φωνητικών ηλεκτρονικών μηνυμάτων αλλά και fax, καθώς και συνομιλίας με χρήστες του δημοφιλούς προγράμματος επικοινωνίας ICQ.

Θα λέγαμε πως το λογισμικό Net2Phone είναι μία εφαρμογή λειτουργική, η οποία παρέχει όλες τις ευκολίες μιας σημερινής τηλεφωνικής συσκευής. Ετσι, δυνατότητες όπως mute, redial, μνήμη καλούμενων αριθμών και προγραμματισμός τηλεφωνικών κλήσεων περιλαμβάνονται ανάμεσα στα χαρακτηριστικά του πακέτου αυτού που δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου στη χρήση του.

Ο ίδιος ο client μοιάζει πολύ με ένα τηλέφωνο, το οποίο εμφανίζεται στο desktop του υπολογιστή, είναι καλοσχεδιασμένος και δίνει την αίσθηση στο χρήστη ενός... ακουστικού τηλεφώνου με πλήκτρα.

Η διαδικασία χρήσης του προγράμματος είναι πολύ απλή: Πραγματοποιώντας την τηλεφωνική κλήση από την οθόνη του υπολογιστή σας, αυτός συνδέεται μέσω του Διαδικτύου με τον server του Net2Phone, ο οποίος αναλαμβάνει το ρόλο του ενδιάμεσου, διεξάγει την κλήση και οδηγεί τον ήχο που λαμβάνει από το μικρόφωνο του υπολογιστή στο τηλεφωνικό δίκτυο της χώρας όπου γίνεται η κλήση.

## ΠΩΣ ΘΑ ΣΥΝΟΜΙΛΗΣΕΤΕ ΜΕΣΩ INTERNET

Αποκτήστε modem (συνιστάται εξωτερικό, V.90-56K).

Εξοπλιστείτε με κάρτα ήχου (συνιστάται full duplex), ηχεία και μικρόφωνο.

Αποκτήστε πρόσβαση στο Διαδίκτυο (απευθυνθείτε σε κάποια εταιρία παροχής υπηρεσιών Internet - δείτε και το σχετικό αφιέρωμα αυτού του τεύχους).

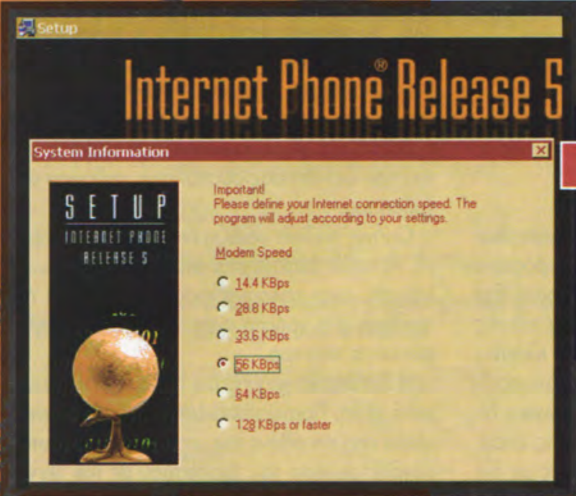
Εγκαταστήστε και ελέγξτε τη σωστή λειτουργία του modem, της κάρτας ήχου, των ηχείων και του μικροφώνου.

Αποκτήστε ένα πρόγραμμα επικοινωνίας (Net2Phone ή άλλο).

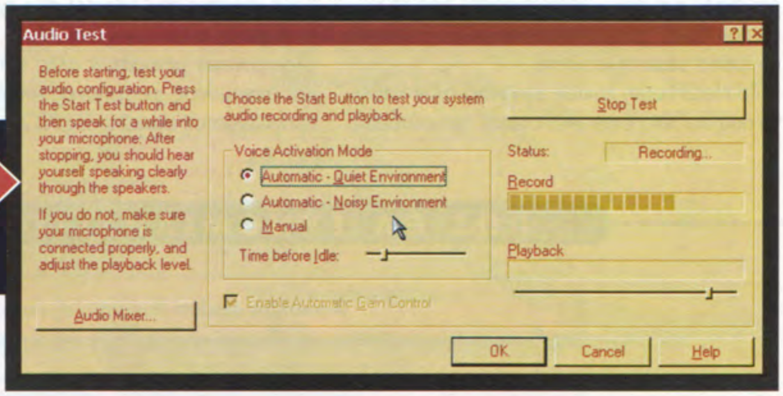
Εγκαταστήστε το πρόγραμμα επικοινωνίας (σύμφωνα με τις οδηγίες).

- Για να επικοινωνήσετε απευθείας (PC2PC) με έναν γνωστό σας, γράψτε στο παράθυρο κλήσης: την **e-mail** διεύθυνσή του ή την **IP** διεύθυνση του υπολογιστή του (από Start/Run/Winipcfg.exe) ή το **όνομα** του υπολογιστή του (από Control Panel/Network/Identification/Computer Name)
- Για να επικοινωνήσετε τηλεφωνικά με έναν γνωστό σας γράψτε στο παράθυρο κλήσης: τον τηλεφωνικό **αριθμό** κλήσης του
- Για να στείλετε ηχογραφημένο φωνητικό μήνυμα (VoiceEmail): επιλέξτε το **αρχείο** που επιθυμείτε να στείλετε
- Για να στείλετε τηλεομοιότυπημα (Net2Fax): επιλέξτε το **αρχείο** που επιθυμείτε να στείλετε

# ΣΥΝΟΜΙΛΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET PHONE




**1** Στο CD-ROM αυτού του τεύχους (τμήμα Net Telephony) θα βρείτε πολλά προγράμματα από το χώρο της τηλεφωνίας μέσω Internet. Διαλέξαμε ένα από αυτά, το InternetPhone της εταιρίας VocalTec Communications, για να σας παρουσιάσουμε μια τυπική διαδικασία πραγματοποίησης τηλεφωνικών κλήσεων μέσω του Διαδικτύου. Τρέχοντας λοιπόν το αρχείο εγκατάστασης του προγράμματος θα χρειαστεί να εισαγάγετε ορισμένα στοιχεία, όπως την ταχύτητα επικοινωνίας του modem σας...



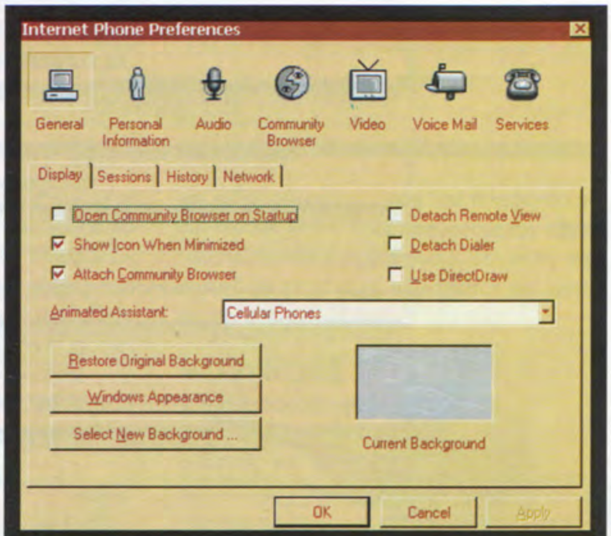

**2** ...ή να πραγματοποιήσετε ορισμένους ελέγχους, όπως τεστ εγγραφής ήχου από το μικρόφωνο που θα πρέπει να έχετε συνδέσει στην κάρτα ήχου του υπολογιστή σας.







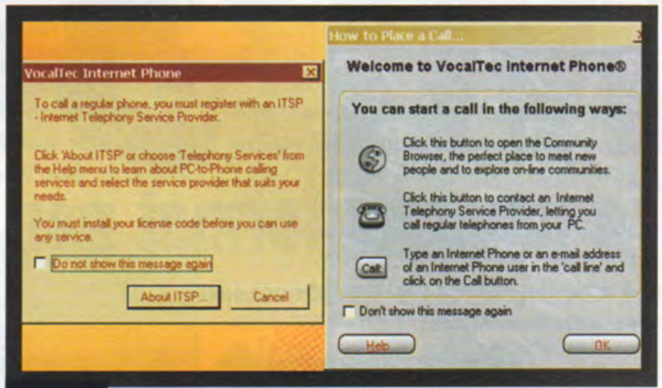
**3** Σε λίγα λεπτά θα αντικρίσετε τη βασική οθόνη του προγράμματος InternetPhone της VocalTec και δίπλα του ένα παράθυρο, στο οποίο αναγράφονται οι τρεις τρόποι με τους οποίους μπορεί κάποιος να επικοινωνήσει μέσω του προγράμματος.




**4** Προτού προχωρήσουμε, όμως, ας επιβεβαιώσουμε τις ρυθμίσεις του προγράμματος (InternetPhone Preferences) για τον ήχο και την εικόνα (ας μην ξεχνάμε πως αν διαθέτετε κάμερα, μπορείτε να επικοινωνήσετε και οπτικά με το συνομιλητή σας).

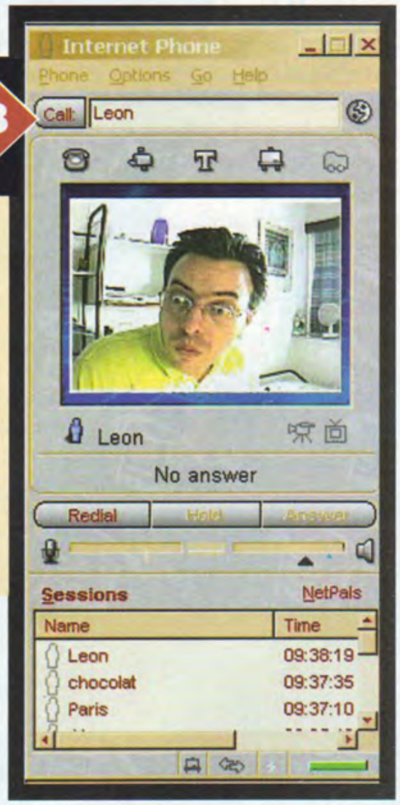
Το πρόγραμμα περιέχεται στο 2ο CD-ROM αυτού του τεύχους



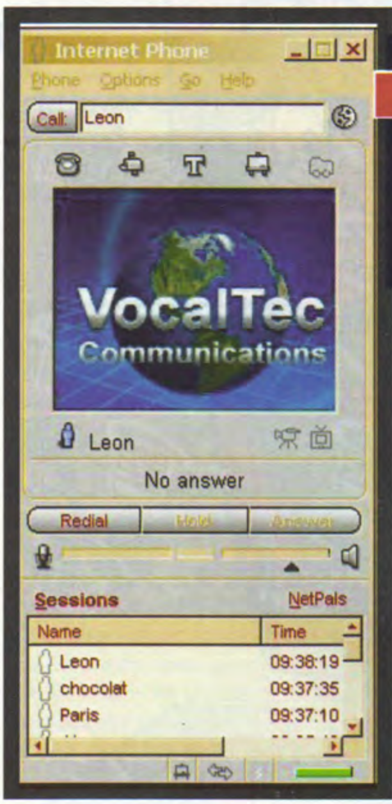



**6** Στον δεύτερο τρόπο (απευθείας κλήση ενός τηλεφωνικού αριθμού) δεν θα αναφερθούμε εδώ, αφού για λίγο διάστημα ακόμη δεν επιτρέπεται στη χώρα μας.

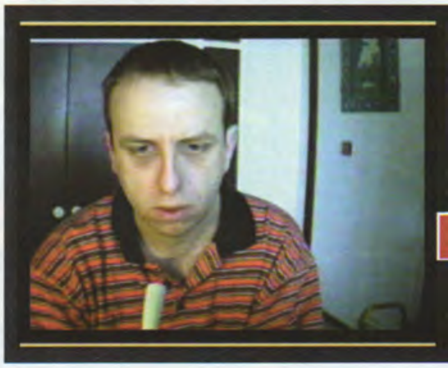
**5** Αρκετά, όμως, με τα προκαταρκτικά. Ας προχωρήσουμε στο... ψητό! Ο πρώτος τρόπος (Community Browser) σας οδηγεί σε ένα παράθυρο τύπου "NetMeeting", όπου βλέπετε έναν κατάλογο από χρήστες του προγράμματος, με τους οποίους μπορείτε να επικοινωνήσετε άμεσα με ένα διπλό κλικ επάνω στη γραμμή εγγραφής των στοιχείων τους.




**8** Ετσι καλέσαμε έναν γνωστό (Leon), ο οποίος εκείνη τη στιγμή ήταν on-line. Διαθέτοντας και οι δύο κάμερα, σε λίγα δευτερόλεπτα τον είδαμε (κατάπληκτο, όπως βλέπετε, που πέτυχε η επικοινωνία μας)...




**7** Ο τρίτος τρόπος είναι να καλέσετε κάποιον γνωστό σας γράφοντας απλώς την ηλεκτρονική του διεύθυνση.



**9** ...και μας είδε (όπως και εμείς είδαμε τον εαυτό μας μέσω του παραθύρου self view)! Αυτό ήταν, σε λίγο καιρό θα αναπολούμε τον ΟΤΕ...

# MP3

Εμεινα άναυδος όταν πριν από μερικές μέρες ένας πλανόδιος πωλητής πειρατικών CDs με ρώτησε αν ενδιαφέρομαι για ένα CD που έχει 150 τραγούδια σε μορφή MP3!!! Η τιμή ήταν άκρως δελεαστική, αλλά δεν τα βρήκαμε στο είδος της μουσικής. Αυτό το παράδειγμα δείχνει πόσο έχει μπει στη ζωή μας το MP3 - και δεν είναι παρά μόνο η αρχή.

## Το μουσικό format που έφερε την επανάσταση

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com



Τι είναι αλήθεια αυτό το MP3, το οποίο τόσο έχει ταράξει το χώρο των υπολογιστών αλλά και τις μουσικές βιομηχανίες;

Το 1987, το ινστιτούτο Fraunhofer IIS άρχισε να εργάζεται πάνω σε έναν τρόπο κωδικοποίησης ήχου στο πλαίσιο του προγράμματος EUREKA για τη δυνατότητα αναμετάδοσης ψηφιακού ήχου. Με τη συνεργασία του Πανεπιστημίου του Erlangen, το IIS δημιούργησε έναν πανίσχυρο αλγόριθμο, ο οποίος έγινε νόρμα με την ονομασία ISO-Mpeg audio Layer-3.

Χωρίς χρήση οποιουδήποτε τρόπου συμπίεσης, τα ψηφιακά σήματα ήχου αποτελούνται από samples των 16-bit, τα οποία έχουν ηχογραφηθεί με ένα sampling rate, τουλάχιστον διπλάσιο από το πραγματικό audio bandwidth (για παράδειγμα 44 KHz για τα CDs). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να καταλήγουμε με περισσότερα από 1.400 Mbit για να αναπαραστήσουμε ένα δευτερόλεπτο ήχου στέρεο, ποιότητας CD. Με τη χρήση της κωδικοποίησης MPEG μπορούμε να μειώσουμε το μέγεθος των αρχικών μουσικών δεδομένων ενός CD με έναν λόγο της τάξης του 12, χωρίς να χάνουμε σε ποιότητα ήχου. Λόγοι της τάξης του 24 και ακόμα μεγαλύτεροι διατηρούν μία αρκετά καλύτερη ποιότητα ήχου από μία απλή μείωση του sampling rate.

## ΤΟ MP3 FORMAT

### Λόγος συμπίεσης/Αντιστοιχία σήματος stereo

1:4/Layer 1 (αντιστοιχεί με 384Kbps για ένα σήμα stereo)

1:6...1:8/Layer 2 (αντιστοιχεί με 256-192Kbps για ένα σήμα stereo)

1:10...1:12/Layer 3 (αντιστοιχεί με 128-112Kbps για ένα σήμα stereo)

Η μέθοδος συμπίεσης βασίζεται στο γεγονός ότι η επεξεργασία ήχου στον ανθρώπινο εγκέφαλο γίνεται αφαιρώντας κάποια ηχητικά σήματα. Ετσι, ο άνθρωπος δεν είναι σε θέση να ακούσει τους πολύ αδύνατους ήχους που ακολουθούν έναν έντονο ήχο. Γιατί λοιπόν να μην αφαιρεθούν από την αρχή οι ήχοι που, έτσι και αλλιώς, δεν θα γίνουν αντιληπτοί από τον άνθρωπο, εξοικονομώντας αρκετό χώρο; Αυτό ακριβώς κάνει το MP3.

Μέχρι τώρα το MPEG Audio προσφέρει τρεις βαθμίδες συμπίεσης, τα επίπεδα I έως III. Οσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός του επιπέδου συμπίεσης τόσο πιο ισχυρή είναι η συμπίεση. Οι ειδικοί της συμπίεσης δεδομένων ήχου υπολογίζουν την ποσότητα των δεδομένων σε Kilobit ανά δευτερόλεπτο (Kbps). Το Layer I αντιστοιχεί σε μια ροή δεδομένων της τάξης των 384Kbps (48 Kilobyte ανά δευτερόλεπτο) ή σε μια συμπίεση 4 προς 1. Το Layer III επιτυγχάνει μια ροή της τάξης των 112Kbps (14 Kilobyte ανά δευτερόλεπτο). Ετσι, σε όλες τις βαθμίδες συμπίεσης επιτυγχάνεται ποιότητα παρόμοια με αυτήν του ήχου ενός CD.

Τον τελευταίο καιρό γίνεται λόγος για μια νέα μέθοδο συμπίεσης της A2B Music (http://www.a2bmusic.com), θυγατρικής εταιρίας της AT&T. Αυτή η εταιρία έχει αναπτύξει μια μέθοδο μεγαλύτερης συμπίεσης του ήχου, που φτάνει το λόγο συμπίεσης 15 προς 1, χωρίς να υπάρχει απώλεια στην ποιότητα του ήχου. Μερικοί κατονομάζουν αυτήν τη μέθοδο ως Layer 4.

**Για να μπορέσετε να ακούσετε τα τραγούδια σε μορφή MP3 θα χρειαστείτε ένα πρόγραμμα, τον λεγόμενο MP3 player. Ο πιο δημοφιλής MP3 player είναι ο Winamp, ένα shareware πρόγραμμα για το οποίο έχει αναπτυχθεί μία μεγάλη γκάμα από plug-ins.**

Το Layer 3 έχει μεγάλη σημασία για το Internet. Ενα τραγούδι διάρκειας τριών λεπτών, που ασυμπίεστο καταλαμβάνει γύρω στο 30MB, αν συμπιεστεί σε MP3 θα καταλαμβάνει γύρω στα 3MB - ποσότητα δεδομένων που μπορεί να γίνει σε λογικό χρόνο download ακόμα και με ένα modem ταχύτητας 28,800 Kbps. Ετσι, πολλοί χρησιμοποιούν το Internet για να κατεβάζουν, εκτός από αρχεία εικόνας και βίντεο, τραγούδια.

Για να παράγετε ένα αρχείο σε format MP3 χρειάζεστε ένα κατάλληλο πρόγραμμα, τον λεγόμενο encoder. Οι περισσότεροι encoders είναι shareware και μπορείτε να τους κατεβάζετε από το Internet. Οι encoders μπορούν να μετατρέψουν ένα αρχείο WAV ποιότητας CD σε MP3.

Το πρόβλημα της μετατροπής είναι να αποθηκευτεί το τραγούδι από το audio CD στο σκληρό δίσκο χωρίς να χάσει σε ποιότητα. Για αυτόν το σκοπό υπάρχουν τα προγράμματα CD-Rippers, που δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να μετατρέπουν τα τραγούδια ενός audio CD σε ένα αρχείο στο σκληρό δίσκο. Δυστυχώς, όμως, αυτή η μετατροπή δεν είναι τόσο απλή όσο φαίνεται.

Σε ένα audio CD κάθε sector είναι πλήρως συμπληρωμένο με δεδομένα μουσικής. Ετσι, δεν υπάρχουν πληροφορίες για τη θέση των sectors στο CD. Επειδή ένας ripper κανονικά διαβάζει μερικά sectors, στη συνέχεια τα γράφει στο σκληρό δίσκο και ακολούθως ξαναδιαβάζει τα επόμενα sectors, υπάρχει περίπτωση να μη βρει τα επόμενα sectors. Γι' αυτόν το λόγο τα rippers δεν λειτουργούν με όλα τα drives.

Από τη στιγμή που το τραγούδι μεταφερθεί στο δίσκο σε μορφή WAV, το επόμενο βήμα είναι να εκτελεστεί ο encoder για να μετατρέψει το WAV αρχείο σε MP3. Ωστόσο η διαδικασία κωδικοποίησης κρατάει μεγάλο χρονικό διάστημα και εξαρτάται από την ισχύ του υπολογιστή. Για παράδειγμα, ένας Pentium II στα 233MHz χρειάζεται γύρω στα 10 λεπτά για να μετατρέψει ένα τρίλεπτο WAV σε format MP3.

Για να μπορέσετε να ακούσετε τα τραγούδια σε μορφή MP3 θα χρειαστείτε ένα πρόγραμμα, τον λεγόμενο MP3 player. Ο πιο δημοφιλής MP3 player είναι το Winamp, ένα shareware πρόγραμμα για το οποίο έχουν αναπτυχθεί μία μεγάλη γκάμα από plug-ins.



# MP3 Το μουσικό format που έφερε την επανάσταση




mp3.com: Από εδώ ξεκίνησαν όλα!

Μία άλλη δυνατότητα είναι να μετατρέψετε τα MP3 αρχεία σε WAV. Γι' αυτόν το λόγο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορα shareware προγράμματα, όπως το MP3WAV. Στη συνέχεια μπορείτε να γράψετε τα αρχεία WAV σε ένα CD, χρησιμοποιώντας ένα CD Recorder, και να τα παίξετε στο CD-player του στερεοφωνικού σας συγκροτήματος.

### Σχέση του MP3 με το MPEG3

Θα πρέπει να τονίσουμε αυτό το λεπτό σημείο, που οδηγεί πολλές φορές σε παρερμηνεία τού τι είναι το MP3. Οπως έχουμε αναφέρει, η έννοια του όρου MP3 είναι MPEG-1 Layer -3 και όχι MPEG-3 που είναι ένα τελείως διαφορετικό στάνταρ, το οποίο μάλιστα έχει εγκαταλειφθεί καθώς οι προδιαγραφές του υπερκαλύφθηκαν από μία επέκταση του MPEG2. Ο αρχικός στόχος του MPEG-3 ήταν να αποτελέσει το πρότυπο για την τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας HDTV, αλλά η υποστήριξή του δεν συνεχίστηκε αφού, όπως αναφέραμε, υπερκαλύφθηκε από το MPEG-2. Αυτή τη στιγμή βρίσκονται υπό ανάπτυξη το MPEG-4 και το MPEG-7, τα οποία όμως δεν έχουν να κάνουν αποκλειστικά με συμπίεση ήχου.



### Τι σημαίνουν τα Layer-1, Layer-2 και Layer-3;

Το MPEG συνολικά περιγράφει τη συμπίεση ηχητικών σημάτων με τη χρήση εξειδικευμένων μεθόδων κωδικοποίησης. Προσδιορίζει μια οικογένεια τριών σχημάτων κωδικοποίησης, τα οποία καλούνται Layer-1, Layer-2 και Layer-3. Ξεκινώντας από το Layer-1 και φτάνοντας στο Layer-3, αυξάνει η πολυπλοκότητα του κωδικοποιητή όπως και η απόδοση. Τα τρία σχήματα είναι συμβατά σε επίπεδο ιεραρχίας, με άλλα λόγια ένας αποκωδικοποιητής Layer-3 θα μπορεί να αναπαράγει και αρχεία τα οποία έχουν δημιουργηθεί με τη χρήση του Layer-1 ή του Layer-2.

### Ποια είναι τα κοινά σημεία των τριών layers;

Ολα τα layers χρησιμοποιούν την ίδια βασική δομή. Ο κωδικοποιητής αναλύει το ηχητικό σήμα με τον υπολογισμό ενός μετασχηματισμού και εφαρμόζει ένα ακουστικό μοντέλο, για να εκτι-




My.mp3.com: Η υπηρεσία του mp3.com που προκάλεσε αναταράξεις...

μήσει το επίπεδο θορύβου. Κατά τη διάρκεια της κωδικοποίησης, ο κωδικοποιητής προσπαθεί να βρει τα δεδομένα που ικανοποιούν τις απαιτήσεις του. Ο αποκωδικοποιητής είναι αρκετά πιο απλός στη δομή, αφού έχει να παράγει έναν ήχο από ένα κωδικοποιημένο αρχείο.

### Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΜΟΥ ΑΠΟΨΗ ΓΙΑ ΤΟ MP3

Εχοντας μια ιστορία στο χώρο της μουσικής που ξεπερνά τα 15 χρόνια, θα ήθελα να σχολιάσω τα θέματα που δημιουργήθηκαν με την εμφάνιση του MP3 format. Οι περισσότεροι δεν έχουν ιδέα για το τι συμβαίνει με τις δισκογραφικές εταιρίες και τα συμβόλαια που υπογράφουν με τους καλλιτέχνες. Ολοι νομίζουν ότι αν έχεις κάποιο συμβόλαιο, είσαι πλούσιος, ανεξαρτήτως της δημοτικότητάς σου. Δεν είναι όμως έτσι... Για κάθε CD που πουλιέται ο δημιουργός εισπράττει ένα ποσοστό που κυμαίνεται από 7% μέχρι 14%! Σπάνια ξεφεύγουν από αυτά τα όρια. Ολα τα υπόλοιπα χρήματα πηγαίνουν στην εταιρία. Δηλαδή για κάθε CD που έχει, ας πούμε 5.000 δρχ., ο καλλιτέχνης παίρνει περίπου ένα πεντακοσάρικο! Η εταιρία δικαιολογείται, βέβαια, λέγοντας ότι αυτή αναλαμβάνει το ρίσκο της αποτυχίας, τα έξοδα παραγωγής και διαφήμισης και τη διανομή. Ολα αυτά είναι αλήθεια, αλλά δεν συνεπάγεται ότι πρέπει να παίρνει τα 9/10 από τη δημιουργία του άλλου. Αυτός είναι ο λόγος που πολλοί καλλιτέχνες, μόλις μαζέψουν κάποια χρήματα, ιδρύουν μία ανεξάρτητη εταιρία και βασίζονται στις μεγάλες πολυεθνικές μόνο για τη διανομή των CDs ανά τον κόσμο.

Μεγάλο πρόβλημα όμως αντιμετωπίζουν και πολλοί πρωτοεμφανιζόμενοι καλλιτέχνες, που ενώ αξίζουν, δεν μπορούν να υπογράψουν κάποιο συμβόλαιο. Σε αυτήν την περίπτωση πάλι οι αιτίες είναι πολλές: έλλειψη δημόσιων σχέσεων, οικονομικές διαφορές, διαφωνίες στους όρους κ.λπ. Και ξαφνικά εμφανίζεται το MP3 και ταράζει τα νερά! Πολλά άγνωστα μέχρι πριν μουσικά σχήματα αρχίζουν να μοιράζουν μέσω του Internet δωρεάν το υλικό τους, για να γίνουν γνωστά και να διαπραγματευτούν κάποιο συμβόλαιο με πιο λογικούς όρους. Αλλα γκρουπ, που ήδη είχαν συμβόλαιο με κάποια εταιρία, βγάζουν δωρεάν κάποια νέα κομμάτια τους στο Internet για περαιτέρω διαφήμισή τους. Οι εταιρίες γίνονται έξαλλες και αρχίζουν τους δικαστικούς αγώνες. Βλέποντας ότι χάνουν το παιχνίδι, κάνουν τους όρους στα νέα συμβόλαιά τους ακόμα πιο αυστηρούς. Αυτό όμως δεν αποφέρει παρά προσωρινή "σιγουριά". Είναι πια προφανές ότι τέλειωσε η χρυσή εποχή για τις εταιρίες. Ο καλλιτέχνης θα αρχίσει σιγά σιγά να αποκτά περισσότερα δικαιώματα και να είναι πιο ελεύθερος στις επιλογές του.

### MP3 ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

Η εύρεση τραγουδιών σε μορφή MP3 στο Internet έχει γίνει χόμπι για πολλούς. Ανθρωποι που έχουν ελάχιστες γνώσεις για τους υπολογιστές, μπορούν να σου βρουν οποιοδήποτε κομμάτι σε χρόνο ρεκόρ. Υπάρχουν αμέτρητα warez sites, που διαθέτουν εκτός από προγράμματα και πολλά αρχεία MP3. Τελευταία έχουν




Οι Public Enemy ήταν το πρώτο μουσικό γκρουπ που τάχθηκε υπέρ του MP3.



**Η κεντρική σελίδα του spinfrenzy.com.**

κάνει την εμφάνισή τους κάποια sites που έχουν ανάγει την εύρεση τραγουδιών σε παιχνίδι (για το MP3.COM μπορείτε να διαβάσετε το σχετικό ένθετο). Φυσικά, οι εταιρίες πάλι ανέθεσαν στους δικηγόρους τους να τα κλείσουν, όμως μέχρι στιγμής δεν έχουν καταφέρει τίποτα.

Το πιο γνωστό από αυτά τα sites είναι το **Spinfrenzy** στη διεύθυνση **www.spinfrenzy.com**. Δημιουργώντας έναν απλό λογαριασμό, μπορούμε να μοιραστούμε τα τραγούδια που έχουν οι άλλοι χρήστες που είναι εκείνη τη στιγμή on-line. Ο τρόπος με τον οποίο μπορούμε να ψάξουμε για συγκεκριμένα τραγούδια και καλλιτέχνες είναι πανεύκολος. Οση ώρα κατεβάζουμε κάποιο κομμάτι, μπορούμε να συμμετέχουμε στο chat του site μαζί με άλλους χρήστες που έχουν τα ίδια μουσικά γούστα με εμάς.

Από το site **www.napster.com** μπορούμε να κατεβάσουμε το **Napster**, μια εφαρμογή που παρέχει σχεδόν ό,τι και το Spinfrenzy. Το πλεονέκτημά της είναι ότι όλα γίνονται μέσω της εφαρμογής κι όχι μέσω browser όπως στο Spinfrenzy. Ετσι, έχουμε αυξημένη ταχύτητα στο ψάξιμο κομματιών. Τα φίλτρα που διαθέτει στην εύρεση τραγουδιών είναι πολύ σημαντικά. Προσωπικά, επιλέγω πάντα να βρίσκει τα τραγούδια που ψάχνω σε χρήστες που έχουν τουλάχιστον cable σύνδεση, για να πετυχαίνω την καλύτερη ταχύτητα στο download.

Στη διεύθυνση **www.globalscape.com** υπάρχει άλλη μία παρεμφερής εφαρμογή, το **CuteMX**. Αν και αρκετά όμορφο σε interface, παρουσίασε αρκετά προβλήματα και αναγκάστηκα να το εγκαταλείψω. Πιθανόν η νέα έκδοση που ετοιμάζουν να μην έχει τα bugs της τρέχουσας. Οσοι έχετε όρεξη για πειραματισμό, μπορείτε να το δοκιμάσετε.



Μία επίσης ολοκαίνουρια εφαρμογή εύρεσης MP3 κι όχι μόνο είναι η **Gnutella** (όνομα κι αυτό...), την οποία μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση **www.gnutella.wego.com**. Με την εφαρμογή αυτή μπορείτε να μοιραστείτε με τους υπόλοιπους χρήστες οτιδήποτε έχετε, από αρχεία MPEG μέχρι συνταγές μαγειρικής! Το μεγάλο ατού της είναι η ανωνυμία. Σε όλα τα άλλα sites του είδους, για να χρησιμοποιήσετε τις υπηρεσίες τους, πρέπει να κάνετε κάποια εγγραφή δηλώνοντας ορισμένα απαραίτητα προσωπικά στοιχεία σας. Εδώ όλα αυτά είναι παρελθόν! Ακόμη ένα σημαντικό πλεονέκτημα είναι ότι δεν υπάρχει τρόπος οι αιμοβόροι δικηγόροι να κάνουν μήνυση. Η Gnutella ουσιαστικά αποτελεί ένα πρωτόκολλο επικοινωνίας. Δεν υπάρχει από πίσω πλέον κάποια εταιρία (αρχικά ανήκε στη Nullsoft, όμως αυτή σταμάτησε πλέον να την υποστηρίζει, όπως διαβάσατε και από τη στήλη "New Millennium" στα τελευταία τεύχη του περιοδικού) για να διωχθεί!

## ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ...

Βλέπουμε ότι με το MP3 έχουμε μπει σε έναν μονόδρομο χωρίς επιστροφή. Οι εταιρίες θα σταματήσουν να είναι το ίδιο λαίμαργες όπως παλιά, πολλοί καλλιτέχνες θα βρουν τη δόξα που τους αξίζει και εμείς θα είμαστε σε θέση να προμηθευόμαστε τη μουσική που μας αρέσει σε αρκετά χαμηλότερη τιμή... PC

### MP3.COM: ΤΟ SITE ΤΗΣ ΔΙΑΜΑΧΗΣ

Η περίπτωση του MP3.COM τείνει να λάβει τις διαστάσεις της δίκης της Microsoft! Καθημερινά βλέπουμε νέες μηνύσεις εναντίον του και ευτυχώς μέχρι τώρα κανείς δεν μπόρεσε να αποδείξει ότι υπάρχει κάποιο παράνομο στοιχείο στην υπόθεση. Η νομική εξέλιξη του θέματος θα παίξει πολύ μεγάλο ρόλο στην καθιέρωση του MP3 γενικώς. Οι νομικοί είναι απροετοίμαστοι και διστακτικοί στις αποφάσεις τους, μια και δεν υπάρχει παρόμοια δεδικασμένη υπόθεση στο παρελθόν. Αυτό το πρόβλημα θα συναντάται όλο και πιο συχνά στο μέλλον γύρω από τις εξελίξεις της τεχνολογίας και ειδικότερα του Internet.

Τι είναι όμως αυτό που έχει κάνει το συγκεκριμένο site να γίνει ο στόχος όλων των δισκογραφικών εταιριών; Ενώ το MP3.COM ξεκίνησε ως ένα site που πρόσφερε σε μορφή MP3 τραγούδια καλλιτεχνών χωρίς συμβόλαιο με κάποια εταιρία, ξαφνικά παρουσίασε κάτι πολύ έξυπνο για να "τραβήξει" περισσότερους επισκέπτες μαζί με τους δικηγόρους των εταιριών. Δημιούργησε το My.MP3.COM, έναν υποκλάδο του site, όπου μπορεί ο καθένας να γραφτεί δωρεάν και να "μπαίνει" με το δικό του προσωπικό password. Τίποτα το καινούριο μέχρι εδώ. Εκεί όμως, με τη βοήθεια ενός απλού και μικρού προγράμματος, του Beam-it!, μπορείς να έχεις όλη τη δισκοθήκη σου on-line. Πώς γίνεται αυτό; Πολύ απλά, βάζοντας το γνήσιο CD στον CD-ROM οδηγό, το Beam-it! αναγνωρίζει ότι έχεις στην κατοχή σου το πρωτότυπο και ενημερώνει το site. Αυτόματα μπορείς να ακούς το συγκεκριμένο CD, όπου κι αν βρίσκεσαι, μέσω του My.MP3.COM, που ουσιαστικά γίνεται το προσωπικό σου online jukebox. Για να επιτευχθεί, βέβαια, κάτι τέτοιο πρέπει να υπάρχει από την πλευρά του MP3.COM μια τεράστια δισκοθήκη που να περιέχει ό,τι CD κυκλοφορεί στην αγορά. Φυσικά, θα υπάρξουν και περιπτώσεις που κάποιο σπάνιο CD δεν θα υπάρχει, αλλά κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει συχνά.

Το τελευταίο διάστημα ακόμα μία νέα υπηρεσία προσφέρεται στα μέλη του My.MP3.COM. Ονομάζεται Instant Listening και μέσω αυτής, όταν αγοράσουμε κάποιο CD on-line, μπορούμε να το ακούσουμε πριν ακόμα το παραλάβουμε από το ταχυδρομείο!

Υπάρχουν βέβαια και κάποιοι περιορισμοί. Για παράδειγμα, δεν μπορούμε να κατεβάσουμε τα τραγούδια από το My.MP3.COM στον υπολογιστή που βρισκόμαστε σε μορφή MP3. Μπορούμε να τα ακούσουμε μόνο on-line σε μορφή streaming audio. Εδώ δημιουργείται ακόμη ένα πρόβλημα. Αν δεν διαθέτουμε πολύ γρήγορη σύνδεση (μη νομίσετε ότι το ISDN θεωρείται γρήγορο...), θα ακούσουμε τα τραγούδια μας μόνο σε χαμηλή ποιότητα.

Τώρα πιστεύω να έχετε όλοι αντιληφθεί το πρόβλημα των εταιριών με το συγκεκριμένο site: Μπορούμε να δανειστούμε από κάποιον φίλο μας μερικά CDs που μας αρέσουν, να τα "περάσουμε" μέσω του Beam-it! στο λογαριασμό μας στο My.MP3.COM και να τα ακούμε όποτε θέλουμε, χωρίς να έχουμε πληρώσει μια δραχμή για να τα αποκτήσουμε! Θα μου πείτε ότι το ίδιο εύκολα μπορούμε να τα αντιγράψουμε σε ένα CD-R και να τα έχουμε σε άριστη μάλιστα ποιότητα. Σύμφωνοι, αλλά αυτό είναι θεωρητικά παράνομο, ενώ το MP3.COM είναι, τουλάχιστον προς το παρόν, νόμιμο. Δεν μένει παρά να περιμένουμε την έκβαση των δικαστικών αγώνων για να δούμε αν θα υπάρξουν στο μέλλον παρόμοιες προσπάθειες στο Δίκτυο.

# MEMORY WARS

**Η τεχνολογία των υπολογιστών εξελίσσεται με ραγδαίο ρυθμό. Ο εντονότατος ανταγωνισμός οδηγεί στην παρουσίαση νέων προϊόντων. Πέρα από το τεράστιο θέμα που ανακύπτει όσον αφορά στη χρησιμότητα ή μη της παρακολούθησης μία τέτοιας τρελής κούρσας αναβάθμισης, με το δυσβάσταχτο κόστος που κάτι τέτοιο συνεπάγεται, αυτό που σπάνια αμφισβητείται είναι η ανωτερότητα των νεότερων τεχνολογιών. Είναι όμως πάντα έτσι τα πράγματα;**

**Του Γιώργου Θέου**




## Τα PCs... θυμούνται!

Η διαρκής αύξηση της ισχύος των επεξεργαστών δεν ακολουθήθηκε από μία αντίστοιχη αύξηση στις επιδόσεις της μνήμης. Από την εποχή του 486 διαφάνηκε ότι ο επεξεργαστής θα μπορούσε να δουλεύει σε ανώτερες συχνότητες από τη μνήμη, γεννώντας τους πολυχρονιζόμενους επεξεργαστές. Η συχνότητα λειτουργίας των επεξεργαστών αυτών είναι πολλαπλάσια της συχνότητας λειτουργίας του διαύλου επικοινωνίας (Front Side Bus FSB) με τη μνήμη και το chipset. Για παράδειγμα ένας Pentium 3 στα 450MHz λειτουργεί 4,5 φορές ταχύτερα από ό,τι ο δίαυλος των 100MHz που τον συνδέει με τη μνήμη. Με την έκρηξη της ταχύτητας των επεξεργαστών που ξεπερνά πλέον το 1GHz ήταν επόμενο να αναζητηθούν νέοι ταχύτεροι τύποι μνήμης, οι οποίοι δεν θα αποτελούν τροχοπέδη στη γενικότερη επίδοση του συστήματος.

## ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ... ΚΑΙ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Δύο είναι οι σημαντικότεροι παράγοντες που καθορίζουν τις επιδόσεις της μνήμης: ο μέγιστος ρυθμός διαμεταγωγής της (memory bus throughput ή "bandwidth") και η ταχύτητα απόκρισής της (latency). Ο τύπος μνήμης που χρησιμοποιείται κατά κόρον σήμερα είναι ο SDRAM PC100. Το 100 δηλώνει ότι η συχνότητα λειτουργίας του είναι 100MHz (δηλαδή 100x106Hz), ενώ το εύρος της SDRAM είναι 64bit. Με απλό πολλαπλασιασμό 64bitx 100x106Hz = 6.400x106bits/sec και διαιρώντας με 8 (1byte = 8bit) παίρνουμε 6.400x106/8=800x106bytes/sec ή 800MB/sec bandwidth.

## Rambus

Η Intel, θέλοντας να αυξήσει το ρυθμό διαμεταγωγής, υιοθέτησε το σχετικά πρόσφατο πρότυπο μνήμης της εταιρίας RAMBUS, την RDRAM. Η 16bit αυτή μνήμη λειτουργεί σειριακά, ενώ η ταχύτητά της βρίσκεται στα 400MHz, με τη διαφορά ότι σε κάθε κύκλο ρολογιού (δηλαδή σε κάθε Hz) μπορεί να στείλει διπλάσιο αριθμό δεδομένων. Για αυτόν ακριβώς το λόγο αναφέρεται και ως PC800. Εκτελώντας τον προηγούμενο υπολογισμό, 16x800x106/8=1,6GB/sec, έχουμε θεωρητικά διπλάσιο bandwidth από αυτό της SDRAM 100. Στον τομέα της απόκρισης, όμως, η RDRAM μνήμη (ή Rambus όπως την αποκαλούν πολλοί) δεν τα πάει τόσο καλά, αφού ο σειριακός τρόπος λειτουργίας της δεν παρουσιάζει

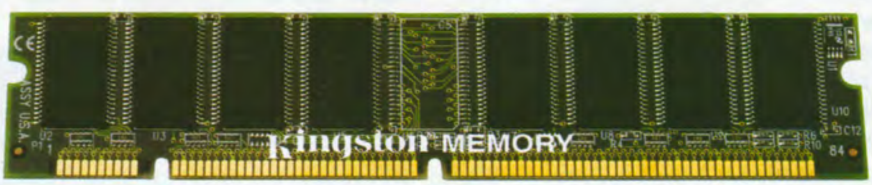



πλεονεκτήματα σε σχέση με αυτόν της SDRAM. Μάλιστα, για τη συγκεκριμένη μνήμη η ταχύτητα απόκρισης μειώνεται κάθε φορά που προσθέτουμε ένα memory module στο σύστημά μας. Εξαιτίας αυτού του γεγονότος, τα περισσότερα mainboards που κυκλοφορούν στην αγορά δεν διαθέτουν πάνω από δύο θέσεις (RIMMs) για την τοποθέτηση μνήμης Rambus. Η Intel έχει επενδύσει τεράστια ποσά, τόσο στη Rambus όσο και στις εταιρίες κατασκευής μνήμης, για να υποστηριχθεί και να επικρατήσει το νέο πρότυπο. Κάθε εταιρία που θέλει να παράγει μνήμες τύπου RDRAM, θα πρέπει να πληρώσει στη Rambus ένα ποσοστό χρημάτων ως άδεια χρήσης της τεχνολογίας της. Αντίθετα η SDRAM είναι ανοικτό πρότυπο και οποιοσδήποτε κατασκευαστής μπορεί να παράγει μνήμες τέτοιου τύπου χωρίς να πληρώνει δικαιώματα. Το κυριότερο πρόβλημα που αντιμετωπίζει η RDRAM είναι η εξωφρενική τιμή της, αφού είναι 6-7 φορές ακριβότερη από τη SDRAM. Η διαδικασία παραγωγής της είναι ιδιαίτερα πολύπλοκη και πολλοί υποστηρίζουν ότι η τιμή της ποτέ δεν θα φτάσει στα επίπεδα της απλής SDRAM. Η Intel αντίθετα ισχυρίζεται ότι σιγά σιγά η παραγωγή θα αυξηθεί και η τιμή της θα κυμανθεί σε φυσιολογικά επίπεδα. Προς το παρόν, τα εργοστάσια έχουν μεγάλα προβλήματα παραγωγής, με τις παρτίδες να μη φτάνουν τα επιδιωκόμενα MHz. Ετσι, οι περισσότερες μνήμες Rambus που κυκλοφορούν στην αγορά είναι PC700 ή PC600, με μειωμένες επιδόσεις από το πρότυπο PC800. Δεν μένει παρά να αναμείνουμε τις εξελίξεις ώστε να διαπιστώσουμε ποιος έχει πραγματικά δίκιο στο συγκεκριμένο θέμα.

**Η καλύτερη συνταγή προς το παρόν είναι η αυτοσυγκράτηση και η αναμονή των εξελίξεων. Σε μικρό χρονικό διάστημα αναμένουμε το νέο chipset i815 από την Intel που θα υποστηρίζει την SDRAM PC133.**

## SDRAM PC133 και PC266

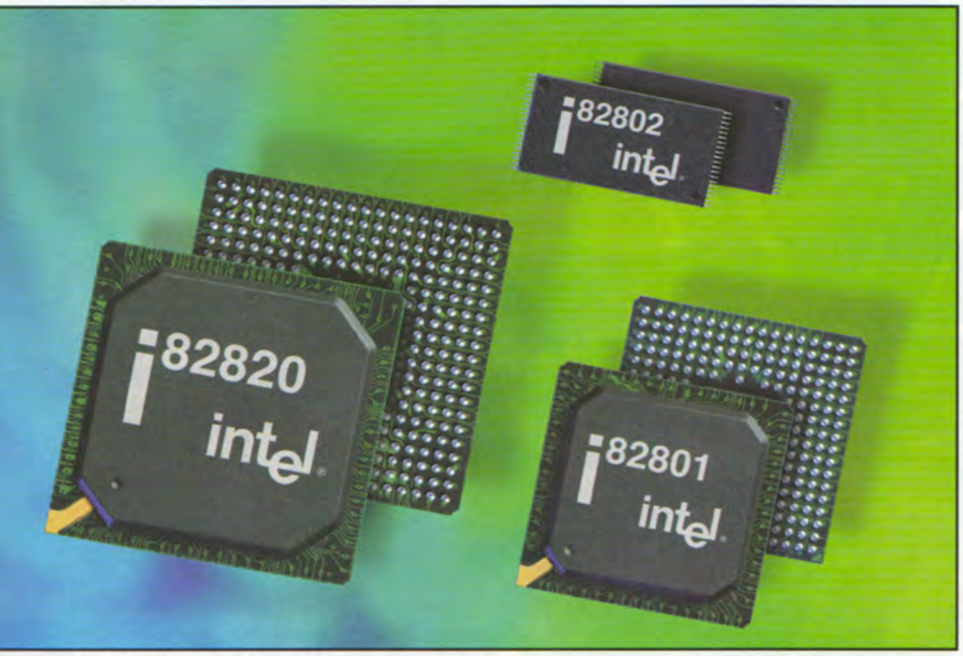
Μερικοί κατασκευαστές μνήμης υιοθέτησαν το πρότυπο SDRAM PC133, θέλοντας κυρίως να αποφύγουν την εξάρτηση από τις Intel και Rambus. Αλλες πάλι εταιρίες κατασκευάζουν τόσο μνήμες SDRAM όσο και RDRAM, έτσι ώστε να παρέχουν μία πλήρη γκάμα προϊόντων για διαφορετικές πλατφόρμες. Το πρότυπο PC133 είναι μία απλή επέκταση του PC100 στα 133MHz, επιτυγχάνοντας αντίστοιχη αύξηση του bandwidth από τα 800MB/sec στα 1.064MB/sec. Το κόστος της είναι ελάχιστα μεγαλύτερο από αυτό της PC100. Υπάρχουν δύο εκδόσεις της PC133, η CAS3 και η CAS2. Οι CAS2 μνήμες παρουσιάζουν μειωμένο latency, δηλαδή καλύτερες επιδόσεις απόκρισης, αλλά είναι δυσεύρετες στην ελληνική αγορά. Στο προσεχές μέλλον αναμένουμε και το πρότυπο DDR SDRAM PC266 (2x133), το οποίο μπορεί να μεταφέρει διπλάσιο όγκο δεδομένων σε κάθε κύκλο ρολογιού (όπως και η Rambus), αυξάνοντας το θεωρητικό bandwidth από 1.064MB/sec σε 2.128MB/sec. Τέτοιου τύπου μνήμες (DDR) χρησιμοποιούνται ήδη στα ακριβά μοντέλα των καρτών γραφικών GeForce256 της nVidia.






## CHIPSETS

Ο τύπος της μνήμης καθορίζει σε μεγάλο βαθμό το mainboard του συστήματός μας και πιο συγκεκριμένα το chipset που θα μπορεί να




το υποστηρίξει. Δεν μπορούμε δηλαδή να χρησιμοποιήσουμε μνήμη Rambus σε όποιο mainboard θέλουμε, αλλά θα πρέπει να επιλέξουμε mainboard βασισμένο στα νέα chipsets της Intel.

## Intel i820

Τα mainboards που είναι βασισμένα στο συγκεκριμένο chipset συνεργάζονται με τη μνήμη Rambus και τους επεξεργαστές Pentium 3. Η Intel, βλέποντας ότι η RDRAM, λόγω του υψηλότατου κόστους της, δεν θα είναι άμεσα διαθέσιμη στη μεγάλη πλειονότητα των αγοραστών ηλεκτρονικών υπολογιστών, αποφάσισε να κατασκευάσει ειδικά chips-μεταφραστές (MTH), τα οποία αναλαμβάνουν να μετατρέψουν τα δεδομένα της απλής μνήμης SDRAM PC100 (η PC133 δεν υποστηρίζεται από την Intel), έτσι ώστε αυτή να μπορεί να τοποθετηθεί σε mainboards με το i820. Πολλά mainboards βασισμένα στο i820 δεν έχουν καν υποδοχές μνήμης Rambus (RIMM), αλλά υποδοχές (DIMM) για SDRAM, ενώ άλλες διατηρούν τα RIMM και με ειδικές κάρτες που τοποθετούνται πάνω σε αυτά μπορούν να δεχθούν τη SDRAM PC100. Το αποτέλεσμα όμως του συνδυασμού i820 και SDRAM PC100 είναι απογοητευτικό από πλευράς επιδόσεων σε όλο το φάσμα των εφαρμογών. Το παλαιό καλό BX της Intel, για παράδειγμα, υπερέχει ξεκάθαρα σε επιδόσεις σε σχέση με το i820, όταν χρησιμοποιούνται μνήμες SDRAM PC100.

## Via Apollo Pro 133(A)

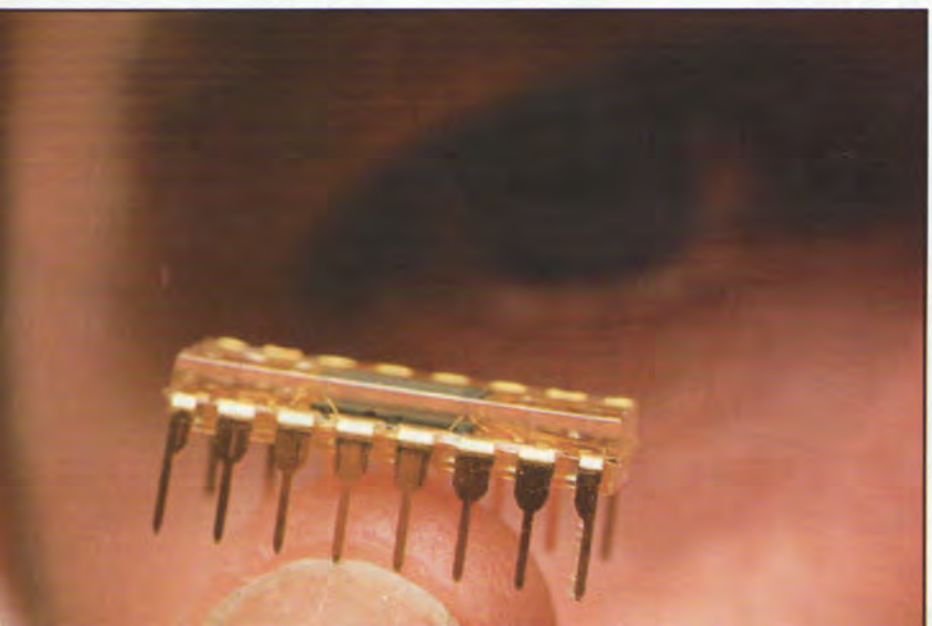
Το Via Apollo Pro συνεργάζεται με όλους τους υπάρχοντες τύπους SDRAM (PC100 και PC133) και απευθύνεται κυρίως στο χαμηλό κομμάτι της αγοράς, δηλαδή το συναντάμε σε mainboards με χαμηλό σχετικά κόστος. Παρ' όλα αυτά, αν συνδυαστεί με την PC133 SDRAM, προσφέρει εξαιρετικά ικανοποιητικές επιδόσεις κυρίως στις εφαρμογές γραφείου και τα παιχνίδια. Σε επαγγελματικές εφαρμογές γραφικών, όπου το υποσύστημα μνήμης παίζει κρισιμότατο ρόλο, δεν τα καταφέρνει τόσο καλά, μένοντας πίσω από το συνδυασμό i820 και της ακριβής RDRAM PC800. Το Apollo Pro είναι το μοναδικό chipset αυτή τη στιγμή που υποστηρίζει επίσημα τη SDRAM PC133 και τους επεξεργαστές της Intel.

## Via KX133

Είναι το καινούριο chipset που διατίθεται για τα mainboards που δέχονται τους επεξεργαστές Athlon της AMD. Τα χαρακτηριστικά του είναι εντυπωσιακά, αφού για πρώτη φορά δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες των συστημάτων Athlon να εκμεταλλευτούν υποσυστήματα όπως η μνήμη SDRAM PC133, ο δίαυλος γραφικών AGP 4x και το πρωτόκολλο σύνδεσης σκληρών δίσκων UDMA 66. Ενα από τα βασικά προβλήματα των επεξεργαστών Athlon ήταν η έλλειψη chipsets και αντίστοιχα mainboards που θα ξεκλείδωναν το μέγιστο των δυνατοτήτων τους. Για παράδειγμα, το παλαιότερο AMD 750 είχε αρκετά προβλήματα νεότητας και ελλείψεις σε κάποια βασικά χαρακτηριστικά. Αναμένουμε λοιπόν τα δείγματα γραφής του νέου chipset και κυρίως το πώς θα αντεπεξέλθει στον ανταγωνισμό με τους επεξεργαστές και τα chipsets της Intel...

### Ο κυρίαρχος των επιδόσεων...

Ακούγεται παράδοξο, αλλά ο βασιλιάς των chipsets είναι "παππούς" δύο και πλέον χρόνων. Βέβαια, για να αποδώσει τα μέγιστα, μπαίνουμε στα λημέρια του overclocking, γεγονός που δεν ενδείκνυται για όσους δεν έχουν εμπειρία και γνώσεις πάνω στο θέμα ή πρώτο μέλημά τους είναι η αξιοπιστία και η σταθερότητα του συστήματος. Ομως για όλους όσοι το κυνήγι των επιδόσεων με τα λιγότερα δυνατά χρήματα έχει γίνει χόμπι και διαθέτουν Intel επεξεργαστή, το BX μοιάζει με το παλιό, καλό κρασί που όσο περνά ο καιρός γίνεται καλύτερο. Μην αρχίσετε να με "πετροβολάτε", λέγοντας ότι ο Athlon είναι καλύτερος κ.λπ., αφού αυτή η συζήτηση δεν ανήκει στο παρόν άρθρο, αλλά σε κάποιο άλλο με θέμα τους επεξεργαστές. Αν πάλι "πάρει φωτιά" το σύστημα :-), δεν ευθύνεται το περιοδικό, είναι όμως ένα ρίσκο που παίρνει κάθε overclocker. Χρησιμοποιώντας μνήμη SDRAM PC133 σε ένα mainboard με chipset BX της Intel, απογειώνουμε στην κυριολεξία τις επιδόσεις τόσο στα παιχνίδια όσο και στις εφαρμογές



γραφείου. Με βάση τις μετρήσεις πολλών ανεξάρτητων hardware αναλυτών στο Internet, ακόμα και ο συνδυασμός i820 με μνήμη Rambus υποκλίνεται στο BX και την PC133. Αν υποθέσουμε δηλαδή ότι χρησιμοποιούμε έναν Pentium 3 στα 600MHz σε ένα BX σύστημα με SDRAM PC133 και σε ένα πολλαπλάσιου κόστους i820 με Rambus, οι επιδόσεις του BX θα είναι καλύτερες από αυτές του i820!

Τα περισσότερα mainboards που βασίζονται στο BX chipset υποστηρίζουν τον δίαυλο των 133MHz, οπότε μπορούν να δεχτούν τις μνήμες τύπου SDRAM PC 133.



### Αλλά...

Το πρόβλημα έγκειται στο γεγονός ότι η ταχύτητα του διαύλου AGP, που είναι καθορισμένη στα 66MHz, προκύπτει ως κλάσμα της ταχύτητας του διαύλου της μνήμης-chipset (FSB). Το BX υποστηρίζει μόνο δύο τέτοια κλάσματα: 1/1 και 2/3 (αντίθετα το Via Apollo Pro υποστηρίζει και την τιμή 1/2). Αν χρησιμοποιούμε μνήμη των 100MHz, έχουμε 2/3x100=66 MHz, αν όμως χρησιμοποιούμε μνήμη των 133MHz 2/3x133=89MHz περίπου. Άρα ο δίαυλος AGP, όπου συνδέουμε την κάρτα γραφικών μας, θα λειτουργεί εκτός προδιαγραφών 23MHz πάνω από την προτεινόμενη τιμή. Δυστυχώς, δεν αντέχουν όλες οι κάρτες γραφικών το overclocking του AGP διαύλου, με αποτέλεσμα πολλές να μη λειτουργούν υπό αυτές τις συνθήκες, ενώ άλλες παρουσιάζουν μειωμένη σταθερότητα (crashes κ.λπ.).

Στο Internet κυκλοφορούν λίστες με το ποιες κάρτες γραφικών τα καταφέρνουν και ποιες όχι, χωρίς όμως να εγγυάται κάποιος τη συμπεριφορά κάθε μεμονωμένης κάρτας! Από εκεί και πέρα, ανάλογα με το mainboard που διαθέτουμε και έχοντας την ανάλογη εμπειρία, μπορούμε να "παίξουμε" με ενδιάμεσες τιμές, για παράδειγμα, τα 124MHz (AGP:2/3x124=83MHz), διατηρώντας εξαιρετικές επιδόσεις και αυξάνοντας την αξιοπιστία.

### ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΝΟΝΤΑΣ

Η τιμή της Rambus είναι αυτή τη στιγμή απαγορευτική, καταδικάζοντας έτσι τα mainboards που είναι βασισμένα στο i820 της Intel. Η αγορά ενός τέτοιου mainboard με μνήμη SDRAM δεν προσφέρει απολύτως τίποτα, αφού οι επιδόσεις υπολείπονται σημαντικά όλων των άλλων λύσεων, ακόμα και του παλιού BX με SDRAM PC100. Με την Intel να μας αφήνει - προς το παρόν- "ξεκρέμαστους" από πλευράς νέου chipset, το Apollo Pro 133 (A) συνδυασμένο με μνήμη PC133 SDRAM δείχνει δελεαστικό. Οι φίλοι του Athlon μπορούν να στραφούν στα mainboards που βασίζονται στο KX133 και τη SDRAM PC133. Τέλος, το παλιό, καλό BX με "ενέσεις" PC133 SDRAM παραμένει ο καλύτερος φίλος του overclocker, αποδεικνύοντας ότι το καινούριο δεν είναι κατ' ανάγκη και καλύτερο.




### ΥΠΟΜΟΝΗ...

Η καλύτερη συνταγή προς το παρόν είναι η αυτοσυγκράτηση και η αναμονή των εξελίξεων. Σε μικρό χρονικό διάστημα αναμένουμε το νέο chipset i815 από την Intel που θα υποστηρίζει τη SDRAM PC133. Είναι άξιο απορίας αν αυτό το χαμηλού κόστους chipset αποδειχθεί στην πράξη ανώτερο από το ακριβότερο i820 και αποτελέσει το διάδοχο του BX για τους φανατικούς overclockers. Η Via, από την άλλη, ετοιμάζει το Apollo Pro 266, που θα αξιοποιεί τις νέες DDR SDRAM PC266. Το κερασάκι στην τούρτα είναι ότι η Rambus έχει ξεκινήσει δικαστικό αγώνα εναντίον της Hitachi και το αντίστροφο, όσον αφορά στις πατέντες που καλύπτουν τη RDRAM και την DDR SDRAM. Μετά τις κάρτες γραφικών και τους επεξεργαστές, ο πόλεμος αναμένεται λυσσαλέος και στις μνήμες. Ελπίζουμε όλα αυτά να αποβούν προς όφελος του τελικού καταναλωτή και όχι της ισχυροποίησης της θέσης της μίας ή της άλλης εταιρίας.

PC

# Η ΕΠΕΛΑΣΗ ΤΩΝ... ΡΩΣΩΝ!

## Μία νέα υπερδύναμη ανατέλλει στα games;

Του Ηλία Καφούρου



**Σίγουρα οι μεγαλύτεροι από εσάς θα έχετε σχετικά νωπές τις μνήμες από την εποχή του ψυχρού πολέμου ανάμεσα στις ΗΠΑ και την -τότε- ΕΣΣΔ, η οποία στο τέλος της δεκαετίας του '80 διαλύθηκε. Η "καρδιά" της όμως, η Ρωσία, σιγά σιγά άρχισε να προσαρμόζεται στο δυτικό τρόπο ζωής και με το πέρασμα στο νέο αιώνα δημιουργήθηκαν στους κόλπους της οι πρώτες εταιρίες παραγωγής game software. Αυτές θα σας παρουσιάσω στο παρόν άρθρο.**

Οι ρωσικές εταιρίες παραγωγής game software δεν είναι πρωτοεμφανιζόμενες, καθώς η "νεότερη" από αυτές έχει κλείσει ήδη πέντε χρόνια ζωής. Απλώς μέχρι σήμερα τα μόνα προς εξαγωγή προϊόντα για τα οποία η Ρωσία φημιζόταν ήταν η βότκα και τα "μπαλέτα" της. Να, όμως, που όσο περνά ο καιρός οι εταιρίες αυτές αρχίζουν να γίνονται ευρύτερα γνωστές. Οι εταιρίες που θα παρελάσουν από τις σελίδες του "PC Master" αυτόν το μήνα είναι -κατ' αλφαβητική σειρά- οι εξής τέσσερις: Buka Entertainment, Gamos Company, New Media Generation και Nikita Ltd. Ξεκινάμε, λοιπόν...

## BUKA ENTERTAINMENT COMPANY

Ισως η πιο γνωστή και συνάμα πιο επιτυχημένη από όλες. Ιδρύθηκε το 1993 και ασχολείται με την παραγωγή παιχνιδιών για τη Ρωσία και την εξαγωγή τους και παράλληλα με την εισαγωγή και διάθεση ποιοτικών τίτλων από το εξωτερικό. Αν και το τελευταίο πραγματώθηκε μόλις προ διετίας, η Buka Entertainment Company συνεργάζεται σήμερα με πολλές από τις κορυφαίες εταιρίες του χώρου. Ενδεικτικά αναφέρω τα ονόματα των Acclaim, Accolade, Codemasters, Electronic Arts, Eidos, GT Interactive, Interplay, Konami, Sega και Sony.

Η πρώτη παραγωγή της ήταν το Russian Roullete, το οποίο δημιούργησε το 1996. Από τότε μέχρι και τις μέρες μας έχει δημιουργήσει και κυκλοφορήσει συνολικά 16 τίτλους, οι οποίοι τα πήγαν αρκετά καλά, δεδομένου ότι πούλησαν περισσότερα από 40.000 αντίτυπα στη Ρωσία. Μεταξύ τους συγκαταλέγονται τα Hard Truck, Vangers: Out For The Road και Rage of Mages, παιχνίδια που ασφαλώς απασχόλησαν όλον το κόσμο του gaming. Μάλιστα, οι τίτλοι της Buka βρίσκονται μονίμως στη λίστα με τα πέντε καλύτερα games της χώρας της.

Για το τρέχον έτος η Buka έχει προγραμματίσει να κυκλοφορήσει στη Ρωσία 30 τίτλους, 10 εκ των οποίων δικές της παραγωγές. Μάλιστα, πολλούς από τους εισαγόμενους τίτλους τούς μεταφράζει, ενώ μερικούς τους μεταγλωττίζει κιόλας στα ρωσικά. Στις τάξεις της απασχολεί τους πλέον ταλαντούχους Ρώσους προγραμματιστές και αναζητεί μονίμως νέα ταλέντα του χώρου, στα οποία παρέχει επιπλέον βοήθειες (οικονομική ενίσχυση, νομικές συμβουλές κ.λπ).

**Φαίνεται πως οι ρωσικές εταιρίες παραγωγής software έχουν αρχίσει να χτυπούν την πόρτα της παγκόσμιας αγοράς games. Με πρωτεργάτες και σημαιοφόρους τις Gamos και Buka, έχουν αρχίσει να κανούν το ενδιαφέρον του κόσμου.**

Κάτι που απασχολεί την Buka Entertainment είναι το φαινόμενο της πειρατείας. Αν νομίζετε πως έχουμε έξαρση της πειρατείας στη χώρα μας, τότε τι να πούμε για την κατάσταση στη Ρωσία, όπου τα αντιγραμμένα CDs πωλούνται - στην κυριολεξία- με το κιλό (τα πειρατικά CDs αναλογούν στο 95% του software που κυκλοφορεί!). Η εταιρία, λοιπόν, στην προσπάθειά της να καταπολεμήσει αυτό το φαινόμενο, προχώρησε στην εξής τακτική: κυκλοφορεί τους τίτλους της σε δύο εκδόσεις, μία κανονική (με κουτί, manual κ.λπ.) και μία retail, στην οποία υπάρχει μόνο το CD του παιχνιδιού, σε πολύ χαμηλότερη τιμή. Χμ, δεν ακούγεται άσχημο ως ιδέα... Αλλωστε, γιατί να πάρεις ένα πειρατικό αντίγραφο, τη στιγμή που με τα ίδια λεφτά (άντε και με κάτι ελάχιστο επιπλέον) αγοράζεις το αυθεντικό; Μήπως πρόκειται για μία καλή λύση;

Για να καταφέρει να μειώσει το κόστος των εισαγόμενων τίτλων, η Buka έχει εξοπλιστεί με τέτοιον τρόπο ώστε να μπορεί να αναπαράγει στη βάση της τους τίτλους αυτούς μειώνοντας σημαντικά το κόστος παραγωγής τους. Στο πλαίσιο αυτού του σκοπού συνεργάζεται με κορυφαίες εταιρίες της χώρας της στον τομέα του ήχου, της τέχνης (art) και με ομάδες προγραμματιστών. Η δε εκτύπωση των CDs είναι κατά πολύ πιο φθηνή και πιο γρήγορη εντός της Ρωσίας, ενώ η ποιότητά της εκ των κορυφαίων του κόσμου.

Οι μεγάλες ελπίδες της εταιρίας για το μέλλον ακούν στα ονόματα των Echelon (Storm) και Project Overdrive. Το πρώτο είναι ένα φανταστικό flight simulator με εκπληκτικά γραφικά. Το δεύτερο είναι ένα παιχνίδι πρώτου προσώπου με στοιχεία action και driving. Το μόνο γνωστό αυτή τη στιγμή είναι πως θα περιέχει υψηλής ποιότητας γραφικά, ανεπτυγμένο physical modeling και υψηλό δείκτη τεχνητής νοημοσύνης (AI). Η προσπάθεια για καταξίωση στην παγκόσμια αγορά υποβοηθείται από ακόμα δύο τίτλους που κυκλοφορεί η εταιρία, τους Gromada και Next Worlds (τα demos τους έχουν συμπεριληφθεί σε προηγούμενα CD-ROMs του "PC Master"). Φαίνεται πως είναι μακράν η πρώτη εταιρία από τις παρουσιαζόμενες.

## GAMOS COMPANY

Η Gamos είναι η "αρχαιότερη" όλων των εταιριών, καθώς η ίδρυσή της χρονολογείται στο 1991. Είναι περισσότερο γνωστή για τα puzzle games που δημιουργεί, για τα οποία έχει αποσπάσει πολύ κολακευτικά σχόλια. Μέχρι σήμερα έχει δημιουργήσει και διαθέσει στην κυκλοφορία περισσότερους από 30 τίτλους, πολλοί από τους οποίους έχουν κυκλοφορήσει και στο εξωτερικό. Χαρακτηριστικά αναφέρω τα:

• **Color Lines:** Παιχνίδι που γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία τόσο στη Ρωσία όσο και στην Ιαπωνία, όπου κυκλοφόρησε με το όνομα "Golly!




**Το επίσημο site της Buka Entertainment.**



**Το Echelon (Storm) είναι το νέο παιχνίδι της Buka, που αναμένεται να τρελάνει κόσμο!**

# Η ΕΠΕΛΑΣΗ ΤΩΝ... ΡΩΣΩΝ!

## ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΜΕΧΡΙ ΣΗΜΕΡΑ

### BUKA ENTERTAINMENT

- Rage of Mages
- Vangers
- Hard Truck
- Horde: Northern Wind
- Box of Tricks
- The Next Worlds
- Gromada
- Project Overdrive
- Echelon (Storm)

### GAMOS COMPANY

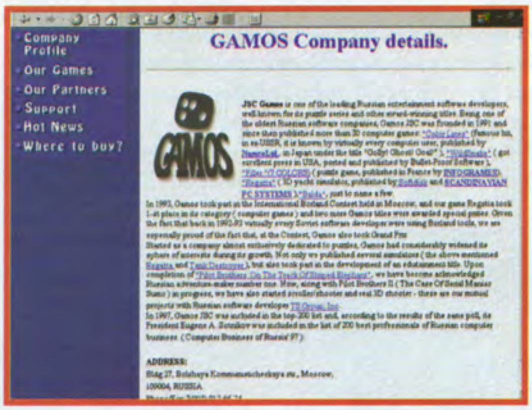
- Balda
- Branch
- Columbus Discovery
- Corners
- Color Lines
- Filler
- Kallah
- M Labyrinth
- Nine
- Picker
- Regatta
- Sabor
- SkyCAT
- Snake Battle
- Tank Destroyer
- Wild Snake
- Vitamin
- Netwal
- Pilot Brothers: On the Track of Striped Elephant
- Flip-Flop
- Wild Snake (Win95)
- 21 Solitairs
- Pilot Brothers: Next Missions

### NEW MEDIA GENERATION

- Aztec
- Tower of Knowledge
- Dragon's Island
- Hired Team
- Escape from the Haunted House
- Space Judge
- Ali Baba and the 40 Thieves
- Thumbelina
- Cinderella
- The Little Mermaid
- Beauty and the Beast
- Tom Thumb
- The Tinder Box
- Pinocchio
- Simbad the Sailor
- The Snow Queen
- Ruslan and Ludmilla
- The Brave Tin Soldier
- Masterpieces of Architecture
- Pyotr I. Tchaikovsky: Life and Work

### NIKITA LTD

- White House Defense
- White House Under Siege
- Snakewinder
- Dropper
- Catcher
- Loopy
- Merry Christmas!
- WonderChild (12 τίτλοι)
- Hoop
- Travel in Europe
- Anatomik
- Circus
- Vira
- Notebox
- Happy Birthday!
- Nikita Wingames (5 παιχνίδια)
- Let's Go!
- WonderChild Plus (26 τίτλοι)
- Twigger
- Happy Birthday - 2
- Magic Dream
- Parkan: The Imperial Chronicles
- Travel in Europe: New Version
- Sixth Dimension
- New Robinson



**Η κεντρική σελίδα του παλαιότερου ρωσικού Software House.**

Ghost!Goal", από τη Namco Ltd.

• **WildSnake:** Τίτλος που απέσπασε ιδιαίτερα κολακευτικά σχόλια στις ΗΠΑ, όπου και κυκλοφόρησε μέσω της Bullet-Proof Software.

• **Filler:** Puzzle game, που κυκλοφόρησε στη Γαλλία υπό την αιγίδα της Infogrames.

Βέβαια, δεν είναι μόνο αυτά, καθώς κι άλλοι τίτλοι ακολούθησαν ανάλογο δρόμο, με ανάλογη ή και μικρότερη επιτυχία. Το 1993 η Gamos έλαβε μέρος στο διαγωνισμό "International Borland Contest" στη Μόσχα και κατέλαβε την πρώτη θέση με το παιχνίδι Regatta στη σχετική κατηγορία, ενώ ακόμα δύο παιχνίδια της κέρδισαν ειδικά βραβεία.

Αν και η Gamos ξεκίνησε με πρωταρχικό στόχο την κατασκευή puzzle games, σιγά σιγά άρχισε να διευρύνει τους ορίζοντές της, καλύπτοντας ολοένα μεγαλύτερο φάσμα του χώρου των games. Ετσι, δημιούργησε αρκετούς simulator τίτλους, ενώ βοήθησε και στην παραγωγή εκπαιδευτικών τίτλων. Παράλληλα, με την κυκλοφορία του τίτλου Pilot Brothers: On the Track of Striped Elephant κέρδισε τον τίτλο του κορυφαίου (ρωσικού) κατασκευαστή παιχνιδιών adventure! Τώρα πέρα από τη δημιουργία της συνέχειας του προαναφερθέντος τίτλου, στρέφεται προς το χώρο των 3D shooter games. Αυτή τη στιγμή η Gamos είναι μάλλον η πιο καταξιωμένη ρωσική εταιρία παραγωγής software, κυρίως λόγω της μακροχρόνιας παρουσίας της.

## NEW MEDIA GENERATION (NMG)

Η New Media Generation είναι ο Βενιαμίν των εταιριών, καθώς ιδρύθηκε μόλις το 1995. Αυτή τη στιγμή είναι ίσως η ταχύτερα αναπτυσσόμενη εταιρία εμπορίας και παραγωγής software στη χώρα της. Η NMG δημιουργήθηκε ως αδελφή-εταιρία της R-Style και είναι υπεύθυνη για την κυκλοφορία παιχνιδιών και, γενικότερα, εκπαιδευτικών και multimedia τίτλων. Η δραστηριότητά της περιορίζεται εντός των συνόρων της Ρωσίας και επεκτείνεται μόνο σε γειτονικές χώρες της πρώην κοινοπολιτείας. Σήμερα απασχολεί 110 εργαζομένους.

Η NMG δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην επαναδημιουργία κλασικών παιχνιδιών και τίτλων cartoon, που απευθύνονται στις μικρές ηλικίες. Πέρα από αυτά έχει δημιουργήσει παιχνίδια-επιτυχίες στη χώρα της, όπως τα Sea Legend και Escape from the Haunted House. Η μεγάλη ελπίδα της για το μέλλον ακούει στο όνομα Battle of the Empires: Aztec. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής με 3D γραφικά, που αντιστρέφει την ιστορία, καθώς οι Αζτέκοι είναι αυτοί που εισβάλλουν στην Ευρώπη.

Στους τομείς της εισαγωγής, της διάθεσης

και της εκμετάλλευσης ξένων τίτλων, η NMG έχει συνάψει συμφωνίες με τις εταιρείας Tivola και Infogrames. Ετσι, πολλοί τίτλοι των εταιριών αυτών κατακλύζουν σταθερά τη ρωσική αγορά. Μια και οι συνεργασίες μεταξύ εταιριών είναι σχεδόν πάντοτε αμφίδρομες, η NMG έχει μετατρέψει 15 τίτλους της στην αγγλική, γαλλική, γερμανική και ισπανική γλώσσα. Ακόμη η εταιρία δραστηριοποιείται στον τομέα των εγκυκλοπαιδικών τίτλων, υπό τη γενικότερη ονομασία "Cyril and Methodius". Επίσης υπάρχουν και τίτλοι που ασχολούνται με την παρουσίαση πολιτισμικών κτισμάτων. Τέλος, στον τομέα της εκμάθησης ξένων γλωσσών η εταιρία έχει να επιδείξει αξιοπρόσεκτη δραστηριότητα και έχει αποσπάσει αρκετά βραβεία (εντός των συνόρων εννοείται). Εν γένει, η NMG, ενώ έχει δημιουργήσει καλό όνομα "εντός των τειχών", δεν έχει ακόμα καταφέρει να κάνει το "μπαμ" στην παγκόσμια αγορά. Ισως λόγω του νεαρού της ηλικίας της να αργήσει λίγο ακόμα.

## ΤΑ ΡΩΣΙΚΑ SOFTWARE HOUSES ΣΤΟ INTERNET

**Οπως όλες οι εταιρίες που βλέπουν ψηλά, έτσι και οι παρουσιαζόμενες σε αυτό το τεύχος έχουν τη δική τους σελίδα στο Internet. Ορίστε οι ηλεκτρονικές διευθύνσεις τους:**

- **Buka Entertainment: www.buka.com**
- **Gamos Company: www.gamos.ru/eng/index.htm**
- **Nikita Ltd: www.nikita/ru/e/games.htm**
- **New Media Generation: www.nmg.ru**

## NIKITA LTD

Η Nikita Ltd ιδρύθηκε το 1991 και ασχολείται με την ανάπτυξη παιχνιδιών και εκπαιδευτικού software. Πρόκειται για μία εταιρία άγνωστη στο παγκόσμιο κοινό αλλά αρκετά γνωστή στη χώρα της. Το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε παγκοσμίως είχε τον τίτλο Perestroika. Μάλιστα, ο ήρωας του παιχνιδιού (ονόματι Little Green Person) έγινε μέρος του λογότυπου της εταιρίας. Κυκλοφόρησε άλλους δύο τίτλους "πολιτικού" περιεχομένου, τα "White House Defenders" και "White House Under a Siege". Θα παρατηρήσατε σίγουρα πως στους τίτλους που αναφέραμε κρύβονται κατάλοιπα της εποχής του ψυχρού πολέμου. Επειτα από αυτά στράφηκε στη δημιουργία μίας σειράς εκπαιδευτικών παιχνιδιών με την ονομασία WonderChild. Μάλιστα, η σειρά αγοράστηκε από περισσότερα από 2.000 νηπιαγωγεία και δημοτικά σχολεία της σκανδιναβικής χερσονήσου, μέσω της εκεί συνεργάτιδας εταιρίας Iftech Software, η οποία αργότερα μετονομάστηκε σε Young Genius AB.

Η μεγαλύτερη επιτυχία της Nikita είναι ασφαλώς το Parkan: The Imperial Chronicles, ένα παιχνίδι στρατηγικής πρώτου προσώπου, το




**Το επίσημο site της New Media Generation.**

οποίο συνδύασε στοιχεία τόσο από action όσο και από space simulator games. Το παιχνίδι, η παραγωγή και η ανάπτυξη του οποίου διήρκεσαν τρία χρόνια, κυκλοφόρησε στη Ρωσία τον Σεπτέμβριο του 1997. Μάλιστα για έξι συνεχόμενους μήνες φιγουράριζε στην πρώτη θέση του "Top 100 CD-ROM" της ρωσικής έκδοσης του περιοδικού "Home Computer".

Συνολικά, η Nikita Ltd δεν έχει επιχειρήσει ακόμα τα μεγάλο βήμα προς τα έξω και έχει περιοριστεί στην εγχώρια αγορά. Φαίνεται, όμως, πως σκοπεύει να "χτυπήσει" τη διεθνή αγορά με το επερχόμενο Iron Strategy, το οποίο αναμένεται σύντομα.

## ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Φαίνεται πως οι ρωσικές εταιρίες παραγωγής software έχουν αρχίσει να χτυπούν την πόρτα της παγκόσμιας αγοράς games. Με πρωτεργάτες και σημαιοφόρους τις Gamos και Buka, έχουν αρχίσει να κινούν το ενδιαφέρον του κόσμου. Η Gamos είναι ουσιαστικά η πρωτοπόρος του χώρου, κυρίως λόγω της πολύχρονης παρουσίας της και των επιτυχιών της. Από την άλλη, η Buka είναι ασφαλώς αυτή που έχει σημειώσει τα μεγαλύτερα βήματα προόδου τον τελευταίο καιρό και εκείνη που ουσιαστικά ξεκίνησε την "επανάσταση". Από κοντά και με δειλά βήματα ακολουθούν οι υπόλοιπες εταιρίες, οι οποίες φαίνεται πως κάπου διστάζουν να προβούν στην καθοριστική κίνηση. Τουλάχιστον, όμως, έχουν ξεκινήσει την προσπάθεια και δεν είναι στάσιμες, ενώ γνωρίζουν ήδη μεγάλη αναγνώριση από το εγχώριο κοινό τους. Αραγε, στη χώρα μας θα συμβεί ποτέ κάτι ανάλογο ή θα μείνουμε πάλι στην... αιώνια λογική τού "δε βαριέσαι", λογική που επικεντρώνεται στη δημιουργία τίτλων με επίκεντρο την ποσότητα και όχι την ποιότητα.

PC




**Εικόνα από το site της Nikita, όπου γίνεται εκτενής αναφορά στο Iron Strategy.**



**Να και μία εικόνα από το παιχνίδι αυτό.**

# GAME

## POINT SYSTEM



### 0-50
**ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ**

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



### 81-90
**ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ**

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



### 51-60
**ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ**

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



### 91-95
**ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ**

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



### 61-70
**ΜΕΤΡΙΟ**

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



### 96-100
**ALL TIME CLASSIC**

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



### 71-80
**ΚΑΛΟ**

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

**Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".**



**84** **Thief 2**

Ενα καταπληκτικό παιχνίδι που συνδυάζει στοιχεία adventure και action.



**90** **Star Wars: Force Commander**

Υψηλή στρατηγική στον κόσμο του Star Wars.



**96** **Tiberian Sun: Firestorm**

Νέες αποστολές για το αγαπημένο σας Tiberian Sun.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

# CLUB



102 **Need for Speed: Porsche 2000**
Και Need for Speed και Porsche αυτοκίνητα. Τι άλλο θέλετε;



110 **F1 2000**
Μπορείτε να ξεπεράσετε τους άσσους της Formula 1;



114 **Nerf Arena Blast**
Ενα action παιχνίδι, χωρίς βία και αίματα!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

## ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

**Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.**

| ΠΑΙΧΝΙΔΙ | ΤΕΥΧΟΣ | ΒΑΘΜ. |
|---|---|---|
| AGHARTA | 120 | 75% |
| BATTLEZONE II | 119 | 83% |
| CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC | 118 | 83% |
| DELTA FORCE 2 | 118 | 80% |
| EXTREME BIKER | 118 | 88% |
| F/A-18E SUPER HORNET | 118 | 81% |
| FINAL FANTASY 8 | 119 | 90% |
| FORMULA 1 99 | 120 | 76% |
| GP 500 | 120 | 85% |
| LULA 2: WET ATTACK | 118 | 87% |
| MAJESTY | 120 | 67% |
| MILLENNIUM RACER | 120 | 82% |
| NOX | 118 | 88% |
| RENEGADE RACERS | 118 | 75% |
| RISING SUN | 120 | 39% |
| STAR TREK: ARMADA | 120 | 90% |
| STAR WARS: PIT DROIDS | 119 | 90% |
| SUPERBIKE 2000 | 119 | 90% |
| THEOCRACY | 118 | 81% |
| THE CRYSTAL KEY | 119 | 85% |
| THE FORGOTTEN | 119 | 65% |
| THE LONGEST JOURNEY | 120 | 96% |
| THE SIMS | 119 | 88% |
| TOY STORY 2 | 119 | 76% |

### ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα βλέπετε να αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

# THIEF II
## THE METAL AGE

***Thief 2: Ο δεύτερος τόμος των απομνημονευμάτων του γνωστού μας Johnny the Thief, γνωστού και ως μακρυχέρη, ξυραφάκια, ελαφροχέρη, κουμπάρου, λαμόγια κ.ά. Πρόκειται για τον άνθρωπο που όταν σε συναντήσει, φροντίζει να σε κάνει κατά τι ελαφρύτερο. Πραγματικός καλλιτέχνης της νύχτας. Ο άνθρωπος που θεωρεί δικό του ό,τι ανήκει στους άλλους. Πιστεύω να καταλάβατε σε ποια σουπιά από δω μέσα αναφέρομαι. Μιλάω γι' αυτόν που, αφού ξάφρισε την ευρύτερη περιοχή του Παγκρατίου, μετακόμισε στις εργατικές συνοικίες του Πειραιά για να μπορεί να καμουφλάρεται καλύτερα.***

*του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη*

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
LOOKING GLASS STUDIOS/EIDOS
(http://www.lglass.com/thief2/study_briefing.html)

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium II στα 266MHz, 48MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 3D accelerated κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers και 4MB μνήμης, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 470MB στο σκληρό.
Το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει 2 CDs.

**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Thief 2, όπως και το Thief 1, χαρακτηρίζεται -πολύ πετυχημένα- από την ίδια τη Looking Glass Studios (LGS) ως first person sneaker! Είναι ο τέλειος χαρακτηρισμός, μια και το περιγράφει με μοναδική ακρίβεια ως ένα τελείως ξεχωριστό είδος παιχνιδιού. Αν χρησιμοποιούσαμε συμβατικούς όρους, θα το κατατάσσαμε στα action-adventures, αλλά σίγουρα η κατάταξη αυτή θα το αδικούσε πολύ. Το Thief 1 σημείωσε πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία, λίγο αργότερα, δε, κυκλοφόρησε και το Thief Gold.

Το Thief 1 το παρουσιάσαμε πριν από περίπου έναν χρόνο, στο τεύχος 104, αν θυμάμαι καλά. Επειδή λοιπόν το άρθρο εκείνο είναι σχετικά πρόσφατο και λόγω του ότι το παιχνίδι ουσιαστικά και τυπικά είναι ένα sequel, δεν θα αναφερθώ στο παρόν άρθρο με τις ίδιες λεπτομέρειες που αναφέρθηκα στο πρώτο, αλλά θα ασχοληθώ περισσότερο με τα καινούρια στοιχεία που φέρει. Προκαταβολικά όμως τονίζω ότι το Thief 2 συνδυάζει τη



σκέψη με την ενδιαφέρουσα δράση και ένα πολύ ενδιαφέρον σεναριακό background.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο Thief 2: The Metal Age υποδύεσαι τον Garrett, το γνωστό ήρωα του Thief 1, μόνο που τώρα πια έχεις γίνει ένας κλέφτης ανωτάτου επιπέδου, ένας πραγματικός master thief (σας λένε τίποτα οι λέξεις Johnny και master;).

Ο Gorman Truart δεν είναι απλώς ο νέος εκλεγμένος σερίφης της πόλης, αλλά η καταστροφή όλων των περιθωριακών στοιχείων της. Ο Truart είναι ένας "σκοτεινός" τύπος, οι προθέσεις του οποίου είναι τελείως θολές. Κατόρθωσε όμως να απομακρύνει τους φτωχούς και τους μικροαπατεώνες από το δρόμο, επιβάλλοντας ένα δικό του καθεστώς νόμου. Ουσιαστικά ελέγχει τη ζωή της πόλης προωθώντας ένα διεφθαρμένο σύστημα ελέγχου μέσω των ανθρώπων του, συγκεντρώνοντας έτσι πλούτη και δόξα. Υπό κανονικές συνθήκες, για έναν κλέφτη σαν και σένα, οι πράξεις αυτές του σερίφη δεν θα προκαλούσαν κανένα πρόβλημα, αφού δημιουργούν ένα πρόσφορο έδαφος και για τη δική σου δραστηριότητα. Υπάρχει όμως ένα γεγονός που από μόνο του αλλάζει όλα τα δεδομένα: Ο σερίφης Truart σε θέλει πάση θυσία νεκρό, καθώς είσαι ο υπ' αριθμό έναν στόχος του.

Ετσι, εσύ πρέπει όχι μόνο να προσπαθήσεις να βγεις από αυτή την ιστορία ζωντανός, αλλά και να ανακαλύψεις τι κρύβεται πίσω από την τρομερή επιθυμία του σερίφη για την ολοκληρωτική εξόντωσή σου.

## ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

**Κοιτώντας το review του Thief 1 παρατήρησα ότι, λόγω του ενθουσιασμού μου από το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι, δεν εντόπισα τρία προβλήματα, τα οποία στο Thief 2 με ενόχλησαν αμέσως. Ποια είναι αυτά; Πρώτα απ' όλα η ύπαρξη του βέλους δημιουργίας χλοοτάπητα. Ε, αυτό το βέλος είναι τελείως αντιρεαλιστικό και απορώ πώς μου ξέφυγε την προηγούμενη φορά. Δεν καταλαβαίνω γιατί το έχουν βάλει οι δημιουργοί του παιχνιδιού. Ενώ όλα τα άλλα βέλη έχουν ρεαλιστική εφαρμογή, αυτό μοιάζει λίγο εξωγήινο. Εξαιτίας αυτού κόβω 5% από τη βαθμολογία του. Δεν χωνεύεται με τίποτα!**

**Το δεύτερο σημείο που εξακολουθεί να με ενοχλεί είναι το ότι δεν μπορώ να μεταφέρω τα χρήματα που έχω κερδίσει από τη μία αποστολή σε μία άλλη. Το πρόγραμμα μου επιτρέπει να τα ξοδέψω ΜΟΝΟ στην αμέσως επόμενη αποστολή, αλλιώς τα χάνω τελείως. Ε, αυτό δεν μπόρεσα να το καταλάβω όταν το πρωτοείδα στο Thief 1 και εξακολουθώ να μην το καταλαβαίνω ούτε και στο Thief 2. Πίστευα και πιστεύω πως σκοπός ενός master thief πρέπει να είναι η σταδιακή συγκέντρωση κάποιου θησαυρού και όχι όσα βγάζει κάθε φορά να τα τρώει την ίδια στιγμή.**

**Το τρίτο και τελευταίο έχει να κάνει με το λεγόμενο AI (Artificial Intelligence) του παιχνιδιού. Τελικά δεν είναι και τόσο σπουδαίο, τουλάχιστον όχι τόσο όσο αρχικά φαίνεται. Αν κοπάσει ο αρχικός ενθουσιασμός, θα δεις ότι τελικά οι φρουροί δεν είναι και τόσο έξυπνοι, ενώ οι αντιδράσεις τους θέλουν πάρα πολλή δουλειά ακόμη για να αποδώσουν μία ρεαλιστική και πειστική ατμόσφαιρα. Χαρακτηριστικά αναφέρω το εξής παράδειγμα. Θέλεις να ανεβείς σε ένα πλοίο όπου υπάρχει ένα φρουρός. Φυσικά, μπορείς να τον εξουδετερώσεις με κανονικό τρόπο, αλλά μπορείς να κάνεις και τα εξής: Τρέχεις κατά πάνω του και, προτού προλάβει να αντιδράσει, πηδάς μέσα σε μία τρύπα που υπάρχει στο κατάστρωμα. Ο φρουρός στην αρχή φωνάζει, αλλά τελικά ύστερα από λίγο, μια και δεν σε βλέπει, ηρεμεί και συνεχίζει την κανονική διαδρομή-βάρδιά του, ξεχνώντας σε, λες και δεν σε είδε να πηδάς στο πλοίο. Κανονικά έπρεπε να σε αντιμετωπίζει με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. Αυτός όμως τίποτα. Ετσι τώρα μπορεί να βγεις από την τρύπα και, ενώ σου έχει γυρισμένη την πλάτη, να τον εξουδετερώσεις!**

## ΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι περιέχει μία σειρά σημαντικών βελτιώσεων σε σχέση με το πρώτο της σειράς. Αυτές οι βελτιώσεις σε γενικές γραμμές είναι οι εξής:

**1.** Αποτελείται από 15 αποστολές αντί των 12 που είχε το πρώτο, ενώ επιπλέον διαθέτει και έναν σημαντικό Game Editor, ο οποίος βρίσκεται στο πρώτο CD του παιχνιδιού.

**2.** Εχουν προστεθεί νέα αντικείμενα που μπορείς να αξιοποιήσεις, όπως τα flares, με τα οποία μπορείς να δεις στο σκοτάδι.

**3.** Μπορείς να "ακούς" τι γίνεται πίσω από τις πόρτες, σκύβοντας πάνω σε αυτές.

**4.** Εχει προστεθεί ένα slowfall potion, το οποίο επιβραδύνει την πτώση σου όταν πηδάς στο κενό από πολύ μεγάλα ύψη.

**5.** Εχει προστεθεί ένα invisibility potion, το οποίο μπορεί να σε γλιτώσει από αρκετές φασαρίες.

**6.** Μία Remote Camera σου επιτρέπει να παρατηρείς περιοχές χωρίς να πας σε αυτές κι έτσι δεν κινδυνεύεις να γίνεις αντιληπτός και να συλληφθείς.

**7.** Εχει βελτιωθεί σημαντικά το AI, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι ακόμη δεν υπάρχουν σημαντικά προβλήματα.

**8.** Ο συνολικός σχεδιασμός της δράσης του παιχνιδιού έχει επικεντρωθεί ακόμη περισσότερο στην stealth ικανότητά σου.

**9.** Το "ηχητικό" περιβάλλον έχει γίνει πολύ πιο πλούσιο και καθοριστικό στη δράση του παιχνιδιού.

**10.** Περιλαμβάνει σχετικά βελτιωμένο σύστημα χειρισμού.



**Δείγμα από τα εκπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού.**





Στη δεύτερη αποστολή σου, Shipping... and Receiving, θα επιβιβαστείς σε ένα πλοίο.

Τέλος, να σημειώσω ότι θεωρείται αρνητική εξέλιξη το γεγονός ότι δεν συμπεριλήφθηκε multiplayer επιλογή και δράση στο παιχνίδι, αν και προσωπικά το γεγονός αυτό δεν με ενόχλησε καθόλου.

## Ο GAME EDITOR ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τον Game Editor θα τον βρείτε στο πρώτο CD του παιχνιδιού, στο directory EDITOR. Μέσα στο directory EDITOR\DOCS θα βρείτε μία σειρά αρχείων που θα σας εξηγήσουν σχεδόν τα πάντα για το χειρισμό του editor αυτού. Ξεκινήστε διαβάζοντας το mods.doc αρχείο. Πάντως, ο editor αυτός είναι μία εξαιρετική προσθήκη στο παιχνίδι, η οποία ανοίγει στον έμπειρο χρήστη νέες δυνατότητες.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού χρησιμοποιούν μία βελτιωμένη έκδοση της περίφημης Dark Engine, η οποία σε συνδυασμό με την (απαιτούμενη αυτή τη φορά) 3D accelerator κάρτα γραφικών δημιουργούν ένα από τα καλύτερα γραφικά σύνολα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Για τις φοβερές φωτοσκιάσεις αλλά και τις ενδιάμεσες σκηνές ισχύει σε γενικές γραμμές ό,τι είχαμε γράψει και για το πρώτο της σειράς. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός. Αξιοποιεί τη νέα 3D sound τεχνολογία, με αποτέλεσμα και εδώ το γενικό σύνολο να είναι αρκετά καλύτερο από το αντίστοιχο του πρώτου της σειράς. Ο Steven Russell που, όπως και στο πρώτο, έχει δανείσει τη φωνή του στον Garrett, προσωπικά μου αρέσει πάρα πολύ. Τα ηχητικά εφέ είναι φανταστικά, ενώ υπάρχει πληθώρα ambient ήχων που δημιουργούν μια ατμόσφαιρα που θα ξετρελάνει κάθε καλοπροαίρετο χρήστη. Ειδικά ο απίστευτος ήχος των βημάτων, που γίνεται όλο και πιο δυνατός καθώς πλησιάζουν στο σημείο όπου είσαι κρυμμένος, ενώ δεν μπορείς να γυρίσεις και να δεις γιατί θα γίνεις αμέσως αντιληπτός, σε κάνει να ανατριχιάζεις ολόκληρος.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού έχει μείνει σχεδόν ο ίδιος. Εχουν προστεθεί μερικά νέα στοιχεία, που απλώς κάνουν τη ζωή σου πιο εύκολη. Ετσι, μέσω των επιλογών OPTION/GAMES, βρίσκεις τις επιλογές ATTACH LADDERS, AUTO-SEARCH BODIES, BOW ZOOM, GOAL NOTIFICATION και AUTO-EQUIP. Τι κάνει η καθεμία από αυτές; Βάζοντας το Attach Ladders στο TOUCH σημαίνει ότι θα κολλάς αυτόματα σε μία σκάλα όποτε έρχεσαι σε επαφή μαζί της, ενώ



Από την τρίτη αποστολή σου, Framed! Το δωμάτιο με το control panel.

## CHEATS

**Οσοι ενδιαφέρεστε για κάποια cheats, τα ακόλουθα έρχονται κατευθείαν μέσα από την LGS. Εχουμε λοιπόν:**

### 1. Mission skipping

**Οποτεδήποτε θελήσεις, πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα "Control + Alt + Shift + End", μπορείς να δώσεις τέλος στην αποστολή σου και να περάσεις κατευθείαν στην επόμενη. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο αν κολλήσεις σε κάποια αποστολή και δεν μπορείς να συνεχίσεις. Με τα πλήκτρα αυτά, απλώς πας στην επόμενη...**

### 2. Money cheat

**Μπορείς να δώσεις στον εαυτό σου όσα χρήματα θέλεις, κάνοντας τα εξής: Ανοιξε με το Notepad το αρχείο "dark.cfg." που είναι στο κεντρικό directory του παιχνιδιού. Πρόσθεσε σε όποιο σημείο θέλεις τη γραμμή "cash_bonus X", όπου X μπορείς να βάλεις όποιο νούμερο θέλεις. Ετσι, θα μπορείς πολύ εύκολα να αγοράσεις όλα τα αντικείμενα που σε ενδιαφέρουν σε κάθε αποστολή.**

## ΑΛΛΑΓΕΣ ΤΗΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΣΤΙΓΜΗΣ

**Στο manual του παιχνιδιού δεν έχουν ενσωματωθεί τα εξής:**

**Flares**
**Εκτός από το να φωτίζουν τη γύρω περιοχή τα flares μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ξανανάψουν δαδιά. Επίσης μπορείς να ρίξεις flares στα κόκκινα βαρέλια με τα εκρηκτικά για να τα ανατινάξεις. Απλώς πρόσεξε να στέκεσαι μακριά όταν γίνει η έκρηξη!**

**Zoom**
**Δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις τη λειτουργία του zoom ενώ έχεις επιλέξει ως ενεργό όπλο το τόξο. Εκτός και αν στις Game Options ρυθμίσεις έχεις βάλει το Bow Zoom στο OFF.**

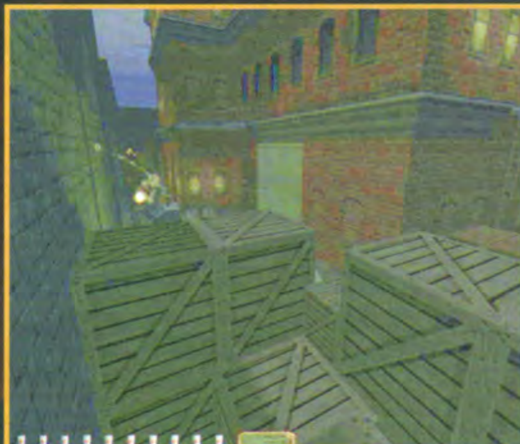
**Books & Scrolls**
**Για να διαβάσεις ένα βιβλίο ή ένα scroll, επίλεξε το book/scroll που σε ενδιαφέρει και πάτησε το Use Item πλήκτρο για να διαβάσεις το κείμενο. Αν το βιβλίο έχει περισσότερες από μία σελίδες, τότε κάνε κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse στη δεξιά άκρη της οθόνης για να περάσεις στην επόμενη σελίδα ή κάνε κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse στην αριστερή άκρη της οθόνης για να πας μία σελίδα πίσω. Για να φύγεις από την οθόνη διαβάσματος, πάτησε το πλήκτρο Escape ή οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο θέλεις.**

**Buttons**
**Στο παιχνίδι υπάρχουν πάρα πολλά push buttons που εξυπηρετούν κυρίως λειτουργίες όπως το να αναβοσβήνεις τα φώτα. Τώρα πια μπορείς να χρησιμοποιείς βέλη για να πατάς τα buttons αυτά μέσα σε κάποια δωμάτια.**

το JUMP σημαίνει ότι πρέπει πρώτα να πηδήξεις πάνω της για να ξεκινήσεις να ανεβαίνεις ή να κατεβαίνεις τη σκάλα. Μόνο αν το Bow Zoom είναι στη θέση ON μπορείς να κάνεις zoom μέσω του τόξου. Αν ενεργοποιήσεις το Auto-Search Bodies, τότε χρησιμοποιώντας ένα πτώμα (ή ένα αναίσθητο σώμα) θα αφαιρεθούν πρώτα τα αντικείμενα που κουβαλά και μόνο μετά θα μπορέσεις να σηκώσεις το πτώμα (ή το αναίσθητο σώμα). Ενεργοποιώντας το Goal Notification, το πρόγραμμα θα σε ειδοποιεί μέσω κειμένου, αλλά και χαρακτηριστικού ήχου όταν έχεις συμπληρώσει κάποια υποαποστολή. Τέλος, ενεργοποιώντας το Auto-Equip, κάθε όπλο ή αντικείμενο που βρίσκεις επιλέγεται και ενεργοποιείται αυτόματα.

Σημειωτέον ότι στα saves μπορείς να δίνεις ό,τι όνομα θέλεις. Οσοι έχετε παίξει έστω και λίγο το Thief 1, σε γενικές γραμμές δεν πρέπει να συναντήσετε κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα με το χειρισμό του παιχνιδιού. Το μόνο μου παράπονο είναι ότι στο Thief 2 το manual είναι πολύ πιο λιτό από το αντίστοιχο του πρώτου της σειράς.

**Σε όσους αρέσουν οι κόσμοι των κλεφτών, οι εναλλακτικές εμπειρίες, τα δύσκολα, και έχουν αρκετή επιμονή και υπομονή, το Thief 2 θα μιλήσει κατευθείαν στην καρδιά τους και θα κερδίσει επάξια μία ξεχωριστή θέση σε αυτήν.**



**Στην δεύτερη αποστολή σου πρόσεξε καλά πάνω στα κιβώτια, γιατί δεν πρέπει να κάνεις σχεδόν κανέναν θόρυβο.**

### ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι μοναδική και αυτό το οφείλει σε τέσσερις βασικά λόγους. Πρώτα απ' όλα, στο τελείως πρωτότυπο στοιχείο του παιχνιδιού, το οποίο αφορά στη stealth ικανότητά σου. Το γεγονός δε ότι στο Thief 2 η συνολική δράση έχει επικεντρωθεί ακόμη περισσότερο στο στοιχείο αυτό, καθιστά το παιχνίδι ακόμη πιο ατμοσφαιρικό. Μετά στη συνολικά σκοτεινή ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, που δημιουργεί ένα μοναδικό περιβάλλον με απίστευτους φωτισμούς. Τρίτον, στον αρκετά ισχυρό ρεαλισμό του παιχνιδιού με ό,τι αυτό συνεπάγεται. Και, τέλος, στα εκπληκτικά ηχητικά εφέ, που μπορούν να σου πάρουν τα μυαλά αν δεν έχεις ξαναζήσει κάποια ανάλογη εμπειρία, όπως ήχοι βημάτων, φωνές, συζητήσεις μεταξύ χαρακτήρων, διάφορα τριξίματα.



**Στην πρώτη αποστολή σου, Running Interference, πρόσεξε τον διακόπτη που είναι πίσω από το τραπεζάκι με το λουλούδι. Ανοίγει ένα χρηματοκιβώτιο.**

Η δράση του παιχνιδιού είναι πολύ έξυπνα σχεδιασμένη και περιλαμβάνει 15 βασικές αποστολές σε συνδυασμό με πληθώρα μικρότερων quests. Οι 15 αυτές αποστολές αντιστοιχούν σε 15 διαφορετικά επίπεδα. Οι 15 πρώτες αποστολές του παιχνιδιού είναι οι εξής:

1η: Running Interference
2η: Shipping... and Receiving
3η: Framed
4η: Ambush!
5η: Eavesdropping
6η: First City Bank and Trust
7η: Blackmail
8η: Trace the Courier

9η: Trail of Blood
10η: Life of the Party
11η: Precious Cargo
12η: Kidnap
13η: Casing the Joint
14η: Masks
15η: Sabotage at Soulforge

Τα επίπεδα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και σε γενικές γραμμές διαφορετικά το ένα από το άλλο. Κάθε αποστολή ξεκινά με τη διήγηση του τι έχει συμβεί και τι ακριβώς πρέπει να κάνεις, ενώ αμέσως μετά περνάς στην οθόνη όπου μπορείς να αγοράσεις διάφορα χρήσιμα αντικείμενα, ανάλογα με το πόσα χρήματα έχεις μαζέψει.



**Στο τέλος της πρώτης αποστολής σου, ανεβαίνοντας αυτές τις σκάλες θα βρεις ό,τι σου λείπει για να ολοκληρώσεις μία υποαποστολή.**

Στην αρχή κάθε αποστολής, εκεί όπου βλέπεις το τι πρέπει να κάνεις, μπορείς να διαλέξεις και το επίπεδο δυσκολίας της. Οσο πιο δύσκολο επίπεδο διαλέγεις τόσο πιο πολλές υποαποστολές πρέπει να φέρεις σε πέρας.

Στο τέλος κάθε αποστολής μπορείς να δεις έναν πίνακα με τα στατιστικά στοιχεία που αφορούν στην αποστολή σου αυτή, τι και πόσο έκλεψες, πόσους σκότωσες κ.λπ. Καθοριστικής βοήθειας είναι η ύπαρξη του χάρτη κάθε αποστολής, στον οποίο βλέπεις πού βρίσκεσαι κάθε στιγμή. Ο χάρτης αυτός ενεργοποιείται με το πλήκτρο Μ.

Γενικά η δράση είναι πλούσια και θα ικανοποιήσει όλους όσοι αναζητούν κάτι το διαφορετικό. Προσέξτε μόνο γιατί στα τελευταία επίπεδα το παιχνίδι γίνεται ιδιαίτερα δύσκολο.

## ΤΑ SECRETS ΤΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

Το να τελειώνεις το Thief 2 στο ανώτατο (expert) επίπεδο είναι μία ξεχωριστή εμπειρία. Το ερώτημα όμως που ανακύπτει κάθε φορά που τελειώνεις ένα επίπεδο είναι: "Βρήκα άραγε όλα τα μυστικά του παιχνιδιού στο επίπεδο αυτό;"

Κάθε μυστικό (secret) σημαίνει ότι έχεις βρει κάτι extra σημαντικό στο παιχνίδι, και αυτό πρέπει να ικανοποιεί τις thief ικανότητές σου. Ο μόνος τρόπος για να ξέρεις πόσα από τα secrets κάθε επιπέδου έχεις βρει, είναι στο τέλος κάθε αποστολής να κάνεις κλικ στο STATS button και να μελετάς το σχετικό πίνακα. Σε αυτόν θα δεις πόσα από τα secrets του συγκεκριμένου επιπέδου έχεις βρει και πόσα όχι. Οι προγραμματιστές του παιχνιδιού, για να σου κάνουν τη ζωή ακόμη πιο εύκολη, έχουν βάλει να ακούγεται ένας χαρακτηριστικός ήχος κάθε φορά που ανακαλύπτεις ένα νέο μυστικό του παιχνιδιού.

Μέχρι το σημείο που έφτασα στο παιχνίδι βρήκα τα εξής:

| ΑΠΟΣΤΟΛΗ | SECRETS | ΒΡΗΚΑ |
|---|---|---|
| **1.** Running Interference | 3 | 4 |
| **2.** Shipping... and Receiving | 13 | 13 |
| **3.** Framed | 10 | 11 |

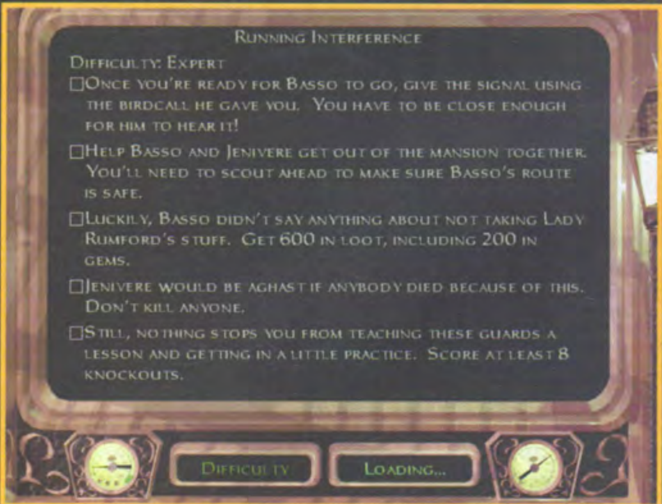
## Η ΤΕΛΙΚΗ ΓΝΩΜΗ ΜΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Συνοψίζοντας, το παιχνίδι, παρά τα κάποια "λογικά" προβλήματα που εμφανίζει, είναι από τα πιο απολαυστικά που έχω δει. Και επειδή gaming σημαίνει πρώτα απ' όλα ψυχαγωγία, διασκέδαση, απόλαυση, το Thief 2 αποτελεί

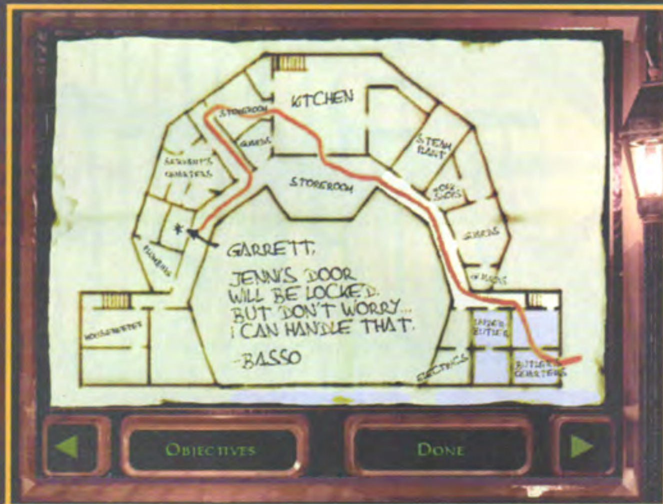


## ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΟ PATCH ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

**Σύμφωνα με την ίδια την εταιρία, τα μεγαλύτερα προβλήματα ενδέχεται να τα αντιμετωπίσουν οι κάτοχοι nVidia TNT, TNT2 και GeForce καρτών γραφικών. Οπως επισημαίνει η LGS, οι προαναφερόμενες κάρτες δεν θα δείχνουν σωστά όταν χρησιμοποιείς το Scouting Orb. Στην περίπτωση που διαθέτεις κάποια από τις ανωτέρω κάρτες και συναντήσεις "black spikes" γύρω από τη θέα της κάμερας, μπορείς να αλλάξεις τη θέα αυτή ανοίγοντας το αρχείο "user.cfg" με το Notepad (το εν λόγω αρχείο βρίσκεται στο κεντρικό directory του παιχνιδιού) και να αφαιρέσεις το ";" από την αρχή της πρότασης που γράφει:**
**ForceCameraOverlaySimple**
**Η εντολή αυτή θα ενεργοποιηθεί μόλις βγάλεις το ";" και σώσεις το εν λόγω αρχείο. Η εταιρία συνιστά να κατεβάσεις τους τελευταίους drivers για την κάρτα γραφικών σου.**
**Παράλληλα, πριν από λίγες μέρες, η LGS κυκλοφόρησε το αρχείο Thief2Patch107-118.exe, το οποίο έχει μέγεθος 32,4MB. Το εν λόγω patch έρχεται να διορθώσει ούτε λίγο ούτε πολύ 87 προβλήματα του παιχνιδιού! Ανάμεσα στ' άλλα μάλλον διορθώνει και το προαναφερθέν πρόβλημα με τις nVidia κάρτες γραφικών.**
**Τα προβλήματα που υπάρχουν τώρα με το εν λόγω patch είναι τα εξής:**
**1. Το patch αυτό λειτουργεί μόνο στην έκδοση 1.07, την οποία αναβαθμίζει σε 1.18. Οποιος διαθέτει κάποια έκδοση του παιχνιδιού παλιότερη από την 1.07 δεν μπορεί να εγκαταστήσει το patch.**
**2. Εάν έχεις επιλέξει το minimum install, θα πρέπει να γνωρίζεις ότι το patch αυτό θα προσθέσει άλλα 200MB στο σκληρό δίσκο. Ετσι το minimum install γίνεται πια 670MB!**
**3. Δυστυχώς, το patch δεν αναγνωρίζει τα saves που έχεις κάνει. Μετατρέπει όλα τα saves σε άλλα που αντιστοιχούν στην αρχή κάθε αποστολής. Ετσι, αν έχεις φτάσει λίγο πριν από το τέλος κάποιας αποστολής, πρέπει να την ξαναπαίξεις από την αρχή.**
**Τελειώνοντας, ένα σχόλιο δικό μου. Δεν θα διαβάσετε πουθενά ότι το παιχνίδι αυτό ήταν "μισοτελειωμένο" πριν να κυκλοφορήσει το patch αυτό. Ούτε ότι ουσιαστικά δεν παιζόταν. Αυτά γράφτηκαν μόνο για το Ultima 9, λες και όσοι τα έγραψαν είχαν κάποια απωθημένα με τη σειρά των Ultima που έπρεπε να βγάλουν. Επιμένω, όσο και αν μερικοί διαφωνείτε, ότι τέτοια προβλήματα θα υπάρχουν σε όλα τα σύνθετα παιχνίδια που κυκλοφορούν, όπως και στα Ultima 9 και Thief 2. Με την έννοια αυτή προσωπικά δεν έχω κανένα πρόβλημα με τα 87 bugs που το συγκεκριμένο patch διορθώνει. Θέλω δε να πιστεύω ότι το περιοδικό στο επόμενο τεύχος του θα περιλάβει σε κάποιο από τα CDs του το συγκεκριμένο αρχείο, για όσους από εσάς θελήσετε να παίξετε το παιχνίδι.**




**Ξεκινώντας κάθε αποστολή και διαλέγοντας τον ανώτατο βαθμό δυσκολίας, θα έχεις να κάνεις και περισσότερες υποαποστολές.**




**Η φωτισμένη περιοχή στο χάρτη δείχνει πού ακριβώς βρίσκεσαι κάθε φορά.**

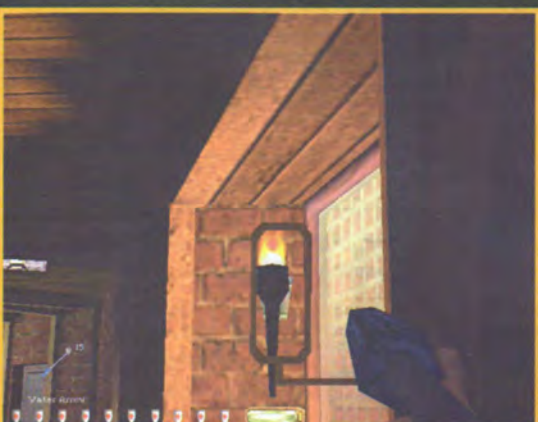
ένα παιχνίδι που δίνει στις έννοιες αυτές μία σχεδόν ολοκληρωτική διάσταση. Σε όσους αρέσουν οι κόσμοι των κλεφτών, οι εναλλακτικές εμπειρίες, τα δύσκολα, και έχουν αρκετή επιμονή και υπομονή, το Thief 2 θα μιλήσει κατευθείαν στην καρδιά τους και θα κερδίσει επάξια μία ξεχωριστή θέση σε αυτήν. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Στο πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού κόλλησα κυριολεκτικά στην αρχή και δεν μπορούσα να κάνω τίποτα. Για τρεις μέρες δεν έβρισκα καμία διέξοδο. Στην παράγκα που είναι ο Basso δεν γίνεται τίποτα, απέξω οι δύο πόρτες θέλουν, για να τις ανοίξεις, ένα κλειδί που δεν έχεις. Το παιχνίδι είναι εξαιρετικά σκοτεινό στο σημείο αυτό. Εβαλα το Gamma Corection στο μάξιμουμ, αλλά και πάλι δεν έβλεπα τίποτα που να μπορούσα να κάνω. Πλησίαζε η μέρα που έπρεπε να παραδώσω το άρθρο και εγώ δεν είχα κάνει ακόμη ουσιαστικά ούτε ένα βήμα, όντας στην κυριολεξία καθηλωμένος στην αρχή του παιχνιδιού. Δεν θυμάμαι να μου έχει ξανασυμβεί κάτι παρόμοιο. Τελικά, προσπάθησα να ηρεμήσω και να δω πιο ψύχραιμα τα πράγματα. Οταν απομακρυνόμουν από τις δύο κεντρικές πόρτες, το πρόγραμμα μου έβγαζε το μήνυμα να συμβουλευτώ το χάρτη για να δω πού βρίσκομαι. Το λάθος μου ήταν ότι έπαιρνα το μήνυμα αυτό ως δηλωτικό αρνητικής πράξης και έτσι επέστρεφα πίσω, κοντά στις δύο πόρτες. Μέχρι που αποφάσισα να αγνοήσω το εν λόγω μήνυμα και να δω τι γίνεται. Ετσι προχώρησα όλο αριστερά, όπως κοιτάς την πόρτα του κτιρίου που θέλεις να μπεις. Με μεγάλη μου έκπληξη είδα ότι τελικά μπορούσα να προχωρήσω αρκετά. Τελικά, ύστερα από λίγο φτάνεις σε μία διασταύρωση. Στρίβεις αριστερά και αμέσως βλέπεις κάτι σκαλιά που οδηγούν σε μία υπόγεια πόρτα. Η πλάγια είσοδος για να μπω στο κτίριο και να ξεκινήσω την πρώτη μου αποστολή είχε επιτέλους βρεθεί. Ηταν τόσο απλό και όμως εγώ πνιγόμουν επί τρεις μέρες σε μια κουταλιά νερό. Τελικά, κατόρθωσα να ολοκληρώσω τις 4 από τις 12 αποστολές του παιχνιδιού μέχρι να παραδώσω το άρθρο. Εστω και την τελευταία στιγμή κάτι είναι και αυτό.

Ανοιξε λοιπόν την πόρτα αυτή και μπες στα υπόγεια του κτιρίου. Προχώρησε στο τραπεζάκι που είναι στην πάνω δεξιά γωνία του δωματίου αυτού και πάρε τα πρώτα σου νομίσματα (34). Προχώρησε στο διπλανό δωμάτιο και πήγαινε στην πόρτα που είναι στην πάνω δεξιά γωνία. Πρόσεξε ότι στο περβάζι του τοίχου υπάρχει ένα κλειδί. Πάρε το και με αυτό ξεκλείδωσε την πόρτα που είναι μπροστά σου. Προχώρησε στο διάδρομο και στη γωνία κάνε SAVE. Στρίψε προσεκτικά και όσο πιο κολλητά στον τοίχο μπορείς. Ακουσε για λίγο τον αρσενικό και το θηλυκό φρουρό που μιλούν. Επίλεξε τα water arrows (F4) και πάτησε το αριστερό πλήκτρο του mouse. Κράτησέ το πατημένο μέχρι να σηκώσεις το τόξο σου και να ζουμάρεις στο στόχο σου, που φυσικά είναι το αναμμένο δαδί. Μόλις ζουμάρεις το δαδί, άφησε το αριστερό πλήκτρο και θα ρίξεις το βέλος. Σβήνοντας το δαδί, προχώρησε γρήγορα μπροστά. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC



**Διαλέγεις τα water arrows (F4), πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse και το κρατάς πατημένο μέχρι ο στόχος να έρθει ακριβώς στο κέντρο της στόχευσής σου. Αφήνεις το αριστερό πλήκτρο και ρίχνοντας το βέλος σβήνει το αναμμένο δαδί που σε εμποδίζει να προχωρήσεις.**

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 96 |
| ΗΧΟΣ | 96 |
| ΣΕΝΑΡΙΟ | 90 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 85 |
| ΔΡΑΣΗ | 94 |

**92**



**Η συνέχεια ενός από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια όλων των εποχών. Απευθύνεται κυρίως σε όλους τους θαυμαστές του πρώτου της σειράς. Οι βελτιώσεις του παιχνιδιού είναι σημαντικές και το καθιστούν ένα από τα πιο απολαυστικά παιχνίδια των τελευταίων χρόνων και όχι μόνο.**

# STAR WARS FORCE COMMANDER

***Οχι, δεν πρόκειται για κάποιο ετεροχρονισμένο, πρωταπριλιάτικο ψέμα, σας διαβεβαιώ. Εξάλλου, η πρωταπριλιά του έτους που διανύουμε έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Ως εκ τούτου, όσα θα διαβάσετε στη συνέχεια είναι πέρα για πέρα αληθινά. Αφορούν, δε, στο πολυαναμενόμενο Force Commander, της αγαπημένης μας LucasArts, που επιτέλους άλωσε τα καταστήματα, κερδίζοντας μία περίοπτη θέση στα ράφια τους...***

*του Γιάννη Τζοΐτη*

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
|---|
| LUCASARTS |
| ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ |
| Pentium II στα 266MHz, 64MB RAM, DirectX 7.0, σκληρός δίσκος 454MB, κάρτα γραφικών 8MB με 3D επιταχυντή, 16-bit κάρτα ήχου, CD-ROM 4x |

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η προηγούμενη προσπάθεια της LucasArts να εισβάλει στο χώρο των strategy games, όπως ίσως θα θυμάστε, έφερε το κωδικό όνομα "Supremacy". Εφερε όμως και κάτι άλλο, στο οποίο η εν λόγω εταιρία δεν μας είχε συνηθίσει: Απογοήτευση και κατήφεια, αλλά και την αίσθηση πως η εταιρία, το όνομα της οποίας ήταν συνώνυμο με την επιτυχία, άρχισε να μας "κάνει νερά". Ομως άδικα ανησυχήσαμε, αφού ακολούθησαν τίτλοι ανάλογης ποιότητας αυτών για τους οποίους πάντα ξεχώριζε. Απλώς το Supremacy μπορεί να χαρακτηριστεί ως ο πρωτάρης, το τρακ του οποίου ευθύνεται για την αποτυχία του. Ωστόσο, το πλήγμα ήταν σημαντικό, αφού οι πληροφορίες που είχαν διαρρεύσει έκαναν λόγο για ένα real time strategy, στο γνώριμο στυλ του Red Alert και των άλλων σχετικών παιχνιδιών της περιόδου, αλλά με θεματολογία Star Wars. Αντ' αυτού εισπράξαμε ένα δαιδαλώδες σύστημα από menus τα οποία, με όση χάρη κι αν αναδιπλώνονταν, σε καμία περίπτωση δεν πρόσφεραν την ευχαρίστηση και τη δράση που αποζητούσαμε. Παράλληλα το παιχνίδι, με τα χαρακτηριστικά που είχαν ανακοινωθεί, βάδιζε από αναβολή σε αναβολή και προσωπικά πίστευα ότι ποτέ δεν θα κυκλοφορούσε. Να όμως που γελάστηκα, αφού η LucasArts δεν φάνηκε διατεθειμένη να ανεχτεί την πρόσκαιρη αποτυχία της κι έτσι η αυτοκρατορία της αντεπιτίθεται ξανά.


Οι ορδές των επίγειων αυτοκρατορικών δυνάμεων σε δράση.


Ιδού η καινούρια σύνθεση της κυβέρνησης.

### ΑΣΤΕΙΡΕΥΤΗ ΠΗΓΗ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ

Τα παιχνίδια της LucasArts ξεχώριζαν πάντα για το σεναριακό υπόβαθρο που διέθεταν. Κυρίως δε όταν το πλαισίωναν επεισόδια, το περιεχόμενο των οποίων αφορούσε στο φανταστικό σύμπαν του Star Wars, όπως συμβαίνει και στην περίπτωση του Force Commander. Ακολουθώντας την πλέον δοκιμασμένη συνταγή επιτυχίας, κι αυτός ο τίτλος αντλεί τη θεματολογία του από τον ίδιο φανταστικό κόσμο. Μάλιστα, η δράση του λαμβάνει χώρα κατά τη χρονική περίοδο που πραγματεύεται η πρώτη τριλογία ταινιών του George Lu-

cas. Φαίνεται πως αυτή είναι και η πλέον δραματική χρονική ζώνη, αφού όπως διαπιστώσαμε πρόσφατα με την προβολή του "Episode I: The Phantom Menace", το κοινό δείχνει να έχει ταυτιστεί μαζί της. Προσπαθώντας να οριοθετήσουμε πιο συγκεκριμένα τη χρονική αυτή περίοδο, θα λέγαμε ότι ξεκινά λίγο πριν από τα γεγονότα της ταινίας "Star Wars: A New Hope" και καταλήγει λίγο μετά την καταστροφή του δεύτερου Death Star στην ταινία "Star Wars: Return Of The Jedi". Οπως μας ενημερώνει η κλασική πλέον εισαγωγή με τα κίτρινα γράμματα που χάνονται στα βάθη του αχανούς διαστήματος, είναι το χρονικό μιας μεγάλης διαμάχης. Κάτω από τον τρομακτικό όγκο του αυτοκρατορικού στόλου αναρίθμητοι κόσμοι παραδίνονται στη γαλαξιακή αυτοκρατορία. Μόνο εμπόδιο στο σχέδιο της απόλυτης και καθολικής επικράτησης της τελευταίας είναι η επαναστατική συμμαχία που με μεθοδικά χτυπήματα, στο όνομα της ελευθερίας, επιχειρεί ν' αποτάξει τον ζυγό απ' όσα περισσότερα αστρικά συστήματα μπορεί. Παράλληλα, υπερασπίζεται με πάθος και γενναιότητα τις θέσεις που δεν κατέλαβε ακόμα ο εχθρός.

Η περιπέτειά μας αρχίζει με τους αστροκαταστροφείς του αυτοκρατορικού στόλου να βρίσκονται σε τροχιά γύρω από το γαλήνιο κόσμο του πλανήτη Kalaan, προετοιμάζοντας επίθεση εναντίον των επαναστατών. Μία επίθεση που θα σημάνει μια για πάντα το τέλος του απελευθερωτικού μετώπου τους. Κάπου εδώ κάνουν την εμφάνισή τους και οι ήρωες της ιστορίας μας. Πρόκειται για δύο αδέλφια, οι Brenn και Dellis Tantor, τα οποία υπηρετούν στις επίγειες αυτοκρατορικές δυνάμεις ως απλοί στρατιώτες (stormtroopers). Κατά την εξέλιξη της ιστορίας, θα παρακολουθήσουμε τις προσπάθειες και των δύο να μείνουν πιστοί στην πλευρά στην οποία ετάχθησαν. Δοκιμαζόμενοι σε πλήθος σημαντικών και δύσκολων αποστολών, μέσα από διαδοχικές και δραματικές κορυφώσεις, θα βιώσουν πρωτόγνωρα συναισθήματα και ανατροπές τέτοιες που μόνο ο θρύλος του Star Wars μπορεί να προσφέρει. Δεν θέλω να γράψω περισσότερα και να σας αποκαλύψω στοιχεία που δεν πρέπει. Εξάλλου, ήθελα απλώς να σας προϊδεάσω, γι' αυτό η συνέχεια επί της οθόνης σας.


Τα όμορφα σκάφη όμορφα καίγονται.

## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΜΑΓΕΙΑ

Το Force Commander είναι ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου. Ετσι, μοιραία, παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με αντίστοιχα παιχνίδια της κατηγορίας του, η οποία συμβαίνει να είναι ιδιαίτερα αγαπητή στους gamers. Ομως αυτό δεν το εμποδίζει να αποτελέσει έναν καινοτόμο τίτλο, αφού ενσωματώνει και κάποια νέα χαρακτηριστικά, ιδιαίτερα ενδιαφέροντα. Φαίνεται μάλιστα ότι αυτά αποτελούν και την εξιλέωση της LucasArts τόσο για το Supremacy όσο και για το μεγάλο χρονικό διάστημα που μας είχε στο "περίμενε". Πρώτη και σημαντικότερη διαφορά είναι το περιβάλλον, το οποίο αύξησε κατά μία τις διαστάσεις των προγόνων του. Πλέον οι χάρτες του παιχνιδιού έγιναν πλήρως τρισδιάστατοι. Το χαρακτηριστικό αυτό, σε συνδυασμό με την κάμερα ελεύθερης περιστροφής, επιτρέπει στον παίκτη να εστιάσει σε κάποια συγκεκριμένη μονάδα, να τροποποιήσει τη γωνία παρακολούθησης, να περιστρέψει προς κάθε δυνατή κατεύθυνση το τερέν και, τέλος, να μεγεθύνει ή να σμικρύνει το χάρτη. Ετσι, μπορεί κάποιος να παρακολουθήσει τη δράση από ένα πλήθος οπτικών γωνιών που του δίνει την αίσθηση πως συμμετέχει πραγματικά στα δρώμενα. Βέβαια, θα δυσκολευτείτε αρχικά να συνηθίσετε στο καινούριο αυτό στυλ απεικόνισης και ίσως εκνευριστείτε κιόλας. Οταν όμως εξοικειωθείτε, θα καταλάβετε πόσο σπουδαία είναι η καινοτομία αυτή, η οποία οδηγεί το gameplay σε άλλα επίπεδα.


Η τρομακτική δύναμη πυρός ενός AT-AT μόλις κατέθεσε τα διαπιστευτήριά της.

Ακόμα μία σημαντική καινοτομία έχει να κάνει με το σύστημα διαχείρισης πόρων. Μέχρι τώρα τα παιχνίδια της συγκεκριμένης κατηγορίας μάς είχαν συνηθίσει σε μια διαδικασία εξεύρεσης και εκμετάλλευσης πρώτων υλών, που μας παρείχαν τη δυνατότητα αναβαθμίσεων και δημιουργίας μονάδων. Το Force Commander, θέλοντας να επικεντρώσει στη στρατηγική και κυρίως στη δράση, καθιερώνει ένα διαφορετικό μοντέλο. Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του κάποιους πόντους (command points), τους οποίους μπορεί να χρησιμοποιήσει για την απόκτηση πολεμικών μονάδων. Οι πόντοι αυτοί αυξάνονται με την εδραίωση κά-


Το περιβάλλον απεικονίζεται πλέον σε τρεις διαστάσεις.

## 3D ACCELERATORS.

Παρά τις χαμηλές σχετικά απαιτήσεις του τίτλου, όσο πιο δυνατό μηχάνημα διαθέτετε τόσο το καλύτερο. Το ίδιο ισχύει και για τη μνήμη. Αυτό όμως που χρειάζεστε περισσότερο και είναι απολύτως απαραίτητο είναι ένας "γεροδεμένος" επιταχυντής γραφικών. Χωρίς την ύπαρξη του τελευταίου ξεχάστε το όνειρο και παραμείνετε στη σκοτεινή πλευρά της δύναμης. Ακολουθούν μερικά τεσταρισμένα για τον τίτλο chipsets:

- 3dfx Voodoo Banshee
- 3dfx Voodoo2
- 3dfx Voodoo3
- nVIDIA Riva TnT/TnT2
- nVIDIA Riva 128
- nVIDIA GeForce256
- Matrox G200
- Matrox G400
- ATI Rage 128
- S3 Savage 4
- S3 Savage 2000
- 3Dlabs Permedia 3

Περαστικά σας!



Οι επαναστάτες μόλις απέκτησαν αεροδρόμιο.

ποιας βάσης, με την καταστροφή των εχθρικών μονάδων ή, τέλος, με την επίτευξη των στόχων κάθε αποστολής. Πέρα από την εδραίωση κάποιας βάσης και την οχύρωσή της, δεν θα χρειαστεί να κατασκευάζουμε συνεχώς νέα κτίρια. Ο,τι χρειαζόμαστε και αφορά σε ενισχύσεις, μπορούμε να το προμηθευτούμε από τους αστροστόλους των δύο πλευρών, κάνοντας χρήση των command points που διαθέτουμε. Αρκεί μια "παραγγελία" και τα μεταφορικά σκάφη θα μας την παραδώσουν στο σημείο που θα τους ορίσουμε. Αντιλαμβάνεστε λοιπόν πόσο γρήγορο ρυθμό διαθέτει το παιχνίδι και πόσο διασκεδαστικό είναι, αφού αποφεύγουμε τις χρονοβόρες και εκνευριστικές διαδικασίες της συνεχούς κατασκευής και αναβάθμισης όλο και περισσότερων κτιρίων.



Μια φορά κι έναν καιρό, σε κάποια βάση της αυτοκρατορίας...

### ΧΑΡΤΕΣ, ΜΟΝΑΔΕΣ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Τα δρώμενα της ιστορίας μας εκτυλίσσονται σε πλήθος διαφορετικών τοποθεσιών. Τα άγονα και ερημικά εδάφη του πλανήτη Tatooine, οι δασώδεις εκτάσεις του Yavin, τα χιονισμένα τοπία του Hoth και οι εύφορες πεδιάδες του Abridon αποτελούν μόνο μερικές από αυτές. Κάθε χώρος διαθέτει ιδιομορφίες που καθορίζουν τη στρατηγική που θα πρέπει να ακολουθηθεί. Για παράδειγμα, εάν οι χάρτες διαθέτουν λόφους, θα πρέπει να προσέχουμε για δυνάμεις που καραδοκούν στις κορυφές αυτών ή αν διαθέτουν υψώματα, θα πρέπει να υπολογίζουμε δυνάμεις πυροβολικού πίσω από αυτά. Ακόμα και παγίδες είναι δυνατόν να συναντήσουμε, όπως παγιδευμένα από τους Ewoks δέντρα που πέφτοντας αχρηστεύουν κάποιες μονάδες μας. Η λάβα από ηφαιστειογενείς τοποθεσίες είναι ακόμα ένα παράδειγμα και γίνεται πλέον αντιληπτό νομίζω το πόσο επιδρά το εκάστοτε περιβάλλον στις εξελίξεις. Είναι πράγματι εκπληκτικό!

Στη διάθεσή μας θα έχουμε περισσότερα από 40 διαφορετικά πολεμικά οχήματα και μονάδες των οποίων θα αναλάβουμε τον έλεγχο. Σχεδόν όλα όσα γνωρίζουμε από τις σχετικές ταινίες είναι εδώ: Airspeeders, Speederbikes, AT-AT Walkers, Tie Fighters, Y-Wings, Rebel Tanks, Transports αλλά και κάποια ακόμα εκπληκτικά πολεμικά οχήματα που κάνουν την παρθενική εμφάνισή τους. Ισως όμως το πιο εντυπωσιακό να είναι η εμφάνιση κάποιων special χαρακτήρων, όπως αυτοί των Darth Vader και Luke Skywalker, οι οποίοι προσφέρουν δραματικές κορυφώσεις στα σενάρια. Ο θρύλος του Star Wars για ακόμα μία φορά είναι εδώ, ανανεωμένος και σαγηνευτικός.

Συνολικά υπάρχουν 24 αποστολές, μέσα από τις οποίες θα ταχθούμε διαδοχικά και στις δύο πλευρές. Αρχικά θα κατευθύνουμε τις αυτοκρατορικές δυνάμεις, αλλά σταδιακά κι ενώ η δράση θα κορυφώνεται, θα αναλάβουμε τον έλεγχο και των επαναστατικών δυνάμεων. Τα mission objectives είναι ποικίλα και συναρπαστικά. Περιλαμβάνουν εξερευνήσεις άγνωστων περιοχών, διασώσεις φίλιων τμημάτων, καταστροφές εχθρικών βάσεων, καταλήψεις κτιρίων, υπεράσπιση στρατηγικών θέσεων κ.ά. Μερικές φορές θα χρειαστεί να εκπληρωθεί και κάποιος ειδικός στόχος που κυρίως έχει να κάνει με τους ειδικούς χαρακτήρες που αναφέραμε. Κι όλα αυτά -επαναλαμβάνω- χωρίς να χρειάζεται η χρονοβόρα διαδικασία της συνεχούς κατασκευής κτιρίων που συναντούσαμε σε άλλα παιχνίδια. Δράση και μόνο δράση, λοιπόν, σε χορταστική ποσότητα, που δεν υπολείπεται διόλου σε ποιότητα. Οι αποστολές συνήθως τελειώνουν με την επίτευξη των στόχων. Υπάρχουν όμως και κάποιες, στις οποίες η επίτευξη των στόχων θα πρέπει να πραγματοποιηθεί σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Ενας μετρητής, στην περίπτωση αυτή, αναλαμβάνει να μας κάνει τη

ζωή κόλαση και να χαρίσει σκούρο χρώμα στις προσπάθειές μας. Δεν πιστεύω όμως να μασήσει κανείς...

Κάθε αποστολή που φέρνουμε σε πέρας αποθηκεύεται και μπορεί πλέον να ξαναπαιχθεί μέσω της επιλογής Scenario. Ωστόσο, πέρα από αυτό, υπάρχει και η επιλογή Skirmish μέσω της οποίας μπορούμε να καθορίσουμε μέχρι και τέσσερις αντιμαχόμενες ομάδες με σκοπό την τελική επικράτηση κάποιας από αυτές. Καλό θα ήταν να είναι η δική μας αυτή που θα τα καταφέρει. Εδώ μπορούμε να επιλέξουμε κάποιον από τους διαθέσιμους χάρτες και να καθορίσουμε μερικές παραμέτρους, όπως αν θα είναι μέρα ή νύχτα. Σίγουρα με την προσθήκη των επιλογών αυτών η αντοχή του τίτλου αυξάνεται σημαντικά. Ομως αυτό που πραγματικά την απογειώνει είναι η δυνατότητα για παιχνίδι πολλαπλών παικτών. Μέσω τοπικού δικτύου (LAN) ή μέσω Internet αντιμετωπίστε μέχρι τρεις αντιπάλους, σε οποιονδήποτε συνδυασμό (αυτοκρατορικοί ή επαναστάτες), και δώστε τους ένα καλό μάθημα. Οπως ισχυρίζεται η κατασκευάστρια εταιρία, αυτός είναι ο ιδανικός τρόπος για να βιώσουμε στο έπακρο τις συγκινήσεις που μπορεί να προσφέρει το Force Commander. Καμία αντίρρηση από εμάς.

## ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΛΕΓΧΟΥ

Το interface του Force Commander είναι απλό και εύχρηστο. Η οθόνη χωρίζεται σε τρία μέρη, εκ των οποίων το ένα καταλαμβάνει ο πίνακας ελέγχου. Τα υπόλοιπα δύο χρησιμοποιούνται για την απεικόνιση των περιοχών της δράσης. Μπορούμε όμως, εάν θελήσουμε, κρύβοντας τον πίνακα ελέγχου, να χρησιμοποιήσουμε ολόκληρη την οθόνη για την παρακολούθηση των μαχών. Στο αριστερό τμήμα του πίνακα ελέγχου συναντάμε μια συνοπτική εικόνα του χάρτη πάνω στον οποίο απεικονίζονται, με διαφορετικά χρώματα, οι αντιμαχόμενες ομάδες. Κάποια σημεία του χάρτη αρχικά θα είναι σκοτεινά, αφού οι μονάδες μας διαθέτουν περιορισμένο οπτικό πεδίο. Θα χρειαστεί να εξαπολύσουμε ανιχνευτικές μονάδες προκειμένου να αποκτήσουμε πρόσβαση στο σύνολο του χάρτη και να αποκαλύψουμε τις θέσεις που έχει καταλάβει ο εχθρός. Για να βοηθηθούμε ακόμα περισσότερο, υπάρχει και η δυνατότητα να ζουμάρουμε σε κάποια σημεία του χάρτη, εάν το επιθυμούμε. Στα δεξιά του πίνακα ελέγχου θα παρατηρήσουμε ότι απεικονίζονται οι μονάδες που έχουμε στη διάθεσή μας, αλλά και αυτές που μπορούν να μας διατεθούν για ενισχύσεις. Εύκολα και γρήγορα αποκτάμε πρόσβαση σε κάθε επιλογή. Τις μονάδες μας τις επιλέγουμε με το ποντίκι και βεβαίως μπορούμε να τις αντιστοιχίσουμε σε κάποιο πλήκτρο συντόμευσης ώστε εύκολα να τις καλούμε όποτε χρειάζεται. Κάθε φορά που επιλέγουμε μια πολεμική μονάδα αυτή περικλείεται σε έναν μπλε κύβο που δηλώνει ότι είναι έτοιμη να δεχθεί τις εντολές μας. Πάντως, και για το λόγο ότι χρειάζεται να μάθουμε πάρα πολύ καλά το χειρισμό του παιχνιδιού ώστε να αντεπεξέλθουμε με επιτυχία, οι πρώτες αποστολές είναι εκπαιδευτικές. Ακολουθώντας τις εντολές του αξιωματικού Tulon, μαθαίνουμε λεπτομερώς τις διάφορες λειτουργίες στην πράξη. Επειτα από αυτά τα μαθήματα θα είμαστε σίγουρα έτοιμοι για δράση.

**Το σενάριο του παιχνιδιού ξεχειλίζει από φαντασία, χιούμορ, τρόμο και πάθη. Οι επτά ιστορίες ξεδιπλώνονται σαν επτά τηλεοπτικά επεισόδια μίας πολύ επιτυχημένης σειράς.**

### ΚΡΙΣΗ ΣΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ SARAPIN

**Είναι η έβδομη στη σειρά και πρώτη χρονομετρημένη αποστολή και ίσως αυτό να σας δημιουργήσει κάποιες δυσκολίες. Θέλοντας να σας βοηθήσω λίγο, θα προσπαθήσω να σας δώσω κάποιες κατευθυντήριες γραμμές. Στόχος σας είναι η κατάληψη της πλατφόρμας γεωτρήσεων, η είσοδος του Dellis σε αυτήν, καθώς βέβαια και η επιβίωση του τελευταίου. Πρώτο μέλημά σας η θωράκιση της βάσης σας. Οι επιθέσεις που θα δεχτείτε θα είναι από ξηράς αλλά και από αέρος, γι' αυτό κατασκευάστε τα κατάλληλα πολυβολεία. Κατασκευάστε επίσης αεροδρόμιο και χρησιμοποιήστε TIE fighters προκειμένου να καθαρίσετε το χώρο από ενοχλητικές παρουσίες (Rebel Tanks, Artillery) και να αναγνωρίσετε τα σκοτεινά τμήματα του χάρτη. Ο στόχος σας βρίσκεται στο κέντρο του, αλλά μην τον πλησιάσετε χωρίς να συνοδεύουν τις δυνάμεις σας μονάδες προστασίας από εναέριες επιθέσεις. Τα airspeeders των επαναστατών είναι ένας πραγματικός μπελάς. Καλή επιτυχία!**



Από τις πρώτες, εκπαιδευτικές αποστολές.



Stormtroopers. Ουσιαστικά ανίσχυροι αλλά απολύτως απαραίτητοι.




Στην αίθουσα ενημέρωσης μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση της επικείμενης αποστολής.



Σκούρα τα πράγματα, δεν νομίζετε;

## ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

**Ο κόσμος των Star Wars έχει αποτελέσει βάση για μερικά από τα ιστορικότερα παιχνίδια στο χώρο των PCs. Η LucasArts θέλοντας να εισέλθει σε ακόμη ένα τεράστιο αγοραστικό κοινό, αποφασίζει τη δημιουργία ενός RTS παιχνιδιού που πριν από την κυκλοφορία του είχε προκαλέσει απίστευτο θόρυβο. Δυστυχώς το Force Commander προσωπικά με απογοήτευσε πλήρως! Σίγουρα διαθέτει όμορφα γραφικά, κάτι από την ατμόσφαιρα των Star Wars, αλλά σε καμία περίπτωση δεν έχει τα γνωρίσματα που καθορίζουν την ποιότητα ενός RTS. Συγκεκριμένα πάσχει σε τρεις καίριους, κατά την άποψή μου, τομείς. Πρώτα από όλα είναι υπερβολικά περίπλοκο, κάτι που αποδεικνύει ότι η Lucas δεν έμεινε αμέτοχη στην 3D "φιλολογία" που χαρακτηρίζει ολόκληρη την αγορά. Στην προσπάθειά τους να δημιουργήσουν έναν πλήρως interactive 3D κόσμο, οι άνθρωποι της Lucas την πάτησαν εκεί όπου την πάτησε και η Bungie (Myth). Περιέπλεξαν τους χειρισμούς της κάμερας σε τραγικό βαθμό. Δεύτερον και κυριότερο, παρουσίασαν ένα οπτικό περιβάλλον που μάλλον καμία σχέση δεν έχει με τα κλασικά RTS: Πολύ μεγάλα units και gameplay μάλλον action-οποιημένο. Τρίτον, και κατά την άποψή μου κυριότερο, δημιούργησαν έναν τίτλο που απαιτεί ένα πανίσχυρο σύστημα για να δείξει τις δυνατότητές του, κάτι που μάλλον αμφισβητεί τα επίσημα requirements που έθεσε η Lucas. Βέβαια, το παιχνίδι διαθέτει και αρκετά θετικά στοιχεία, τα οποία όμως θα διαβάσετε στο σχετικό review.**

**Συμπέρασμα: Το Force Commander -και πιστεύω ότι αυτός είναι ο σκοπός του κειμένου- δεν απευθύνεται με τίποτα στους έμπειρους ή "παλιούς", αν θέλετε, των RTS. Μπορεί μερικοί να το βρουν καλό, άλλοι ίσως να το αγαπήσουν, αλλά πιστεύω ότι υπάρχουν πολύ πιο αξιόλογες προτάσεις στο χώρο των RTS. Το παιχνίδι ακολουθεί τη γενική φιλοσοφία της Lucas των τελευταίων χρόνων, δηλαδή δημιουργία προϊόντων "Disney-ικών", προϊόντων που τείνουν να αγκαλιάσουν ένα global κοινό και σχεδόν αγνοούν αυτούς που καθιέρωσαν τα Star Wars σε cult.**

***Σωτήρης Μπέλλος***

## ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Σε αυτόν τον καθοριστικό τομέα το παιχνίδι εντυπωσιάζει. Παρά την ύπαρξη τρισδιάστατου πλέον περιβάλλοντος, οι μονάδες δεν χάνουν τον προσανατολισμό τους. Επιλέγοντας τον πιο σύντομο δρόμο, φτάνουν στο σημείο που τους καθορίζουμε, χωρίς απώλειες στη διαδρομή. Τα οχήματα ακολουθούν τους δρόμους που σχηματίζονται, αποφεύγοντας τα βουνά και τα δύσβατα κομμάτια, ενώ οι στρατιώτες, για παράδειγμα, μπορούν να σκαρφαλώσουν σε υψώματα, εάν διαταχθούν. Παρατηρούμε με ιδιαίτερη έκπληξη δυνάμεις να αποχωρούν όταν χάνουν το τακτικό πλεονέκτημα ή άλλες πάλι φορές αντίπαλες ομάδες να εισβάλλουν στα πυροβολεία μας και να τα καταλαμβάνουν, στρέφοντάς τα εναντίον μας. Ολα δείχνουν να λειτουργούν ικανοποιητικά, αλλά σίγουρα θα υπάρξουν και στιγμές κατά τη διάρκεια των οποίων θα σημειωθούν μικροπροβλήματα. Τίποτα όμως τόσο σημαντικό που να αποβαίνει εις βάρος του gameplay.

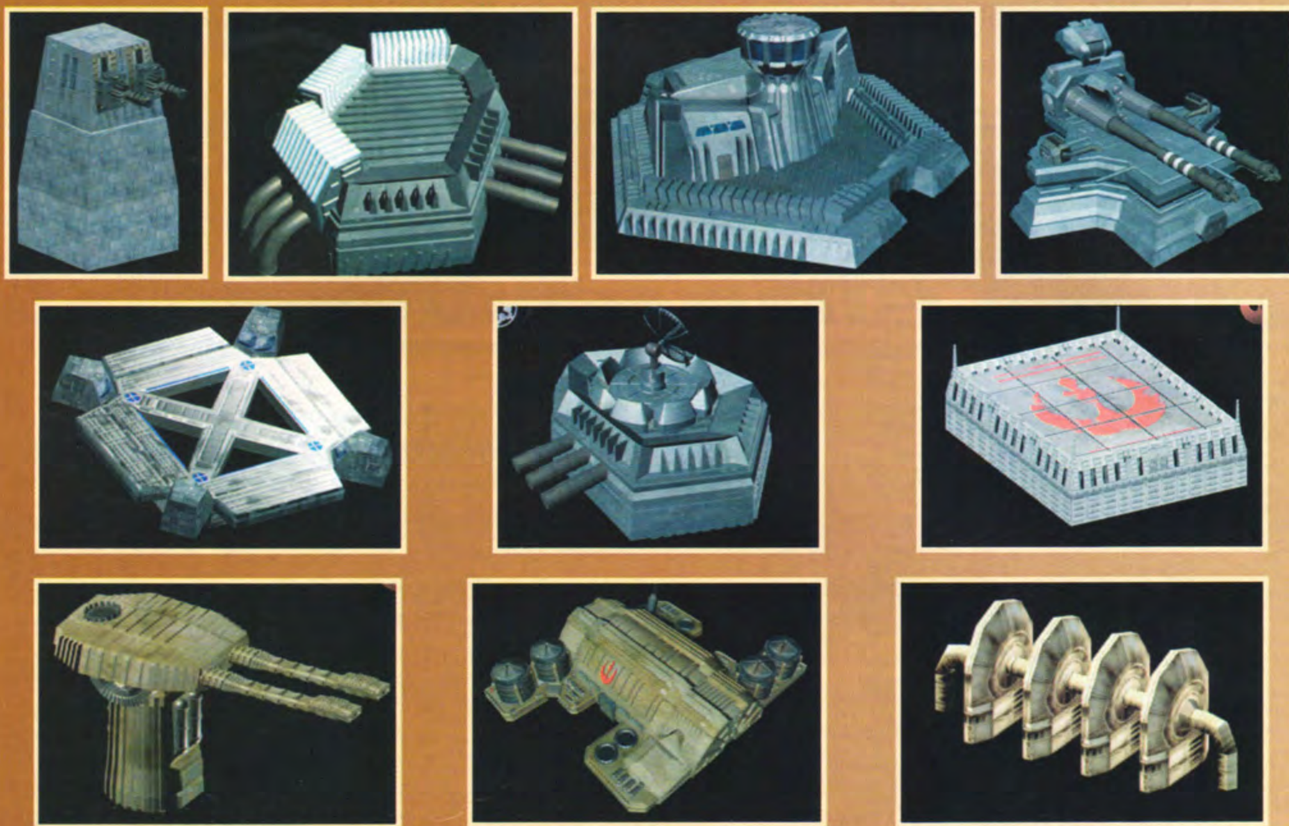
Οι συγκρούσεις είναι εκπληκτικές. Οι διάφορες μονάδες διαθέτουν εξαιρετική κίνηση. Σε συνδυασμό με τις οπτικές γωνίες που μπορούμε να επιλέξουμε για να παρακολουθήσουμε τη δράση το θέαμα είναι συναρπαστικό. Δείτε, για παράδειγμα, τα Airspeeders καθώς προσπαθούν να αναχαιτίσουν τα τρομερά AT-AT Walkers, τυλίγοντας καλώδια γύρω από τα μηχανικά πόδια τους σε μια αναβίωση της θρυλικής μάχης στον πλανήτη Hoth. Τις ιπτάμενες μονάδες να διαγράφουν εκπληκτικές τροχιές πτήσης, παρουσιάζοντας την πιο αληθοφανή εικόνα που έχω δει σε παρόμοιο παιχνίδι, ή ένα σμήνος από Tie Bombers να ενεργεί ανελέητους βομβαρδισμούς, καταστρέφοντας τα πάντα στο πέρασμά του. Τα βαριά και τρομακτικά AT-AT Walkers ξεδιπλώνονται αμέσως μετά το ξεφόρτωμά τους από τα μεταφορικά σκάφη και κινούν αργά τα μεταλλικά μέρη τους, σκορπώντας πανικό. Ο τρόπος δε με τον οποίο αχρηστεύονται, είναι εντυπωσιακός, αφού πέφτουν αρχικά στα δύο μπροστινά πόδια τους και μετά εκρήγνυνται, όπως συνέβαινε και στις ταινίες.

Οι καλοσχηματισμένες φιγούρες των διάφορων μονάδων αλλά και η εκπληκτική σχεδίαση των χώρων συμβάλλουν τα μέγιστα στη δημιουργία μιας οπτικής πανδαισίας που διανθίζεται με πλήθος εντυπωσιακών εκρήξεων και άλλων εφέ. Το αποτέλεσμα ομολογώ ότι έχει ξεπεράσει τις προσδοκίες μου.

## ΑΚΟΥΩ TIE FIGHTERS ΝΑ ΠΛΗΣΙΑΖΟΥΝ

Ενα διασκευασμένο μουσικό θέμα από τα γνωστά του Star Wars αναλαμβάνει να επενδύσει το Force Commander. Η διασκευή αφορά σε μια μοντέρνα εκτέλεση του θέματος, που του προσδίδει ένα πιο εκρηκτικό ύφος. Οσο για τα ηχητικά εφέ, αυτά κρίνονται άριστα. Πολύ και καλή δουλειά έχει γίνει κι έτσι όλες οι μονάδες διαθέτουν τον δικό τους χαρακτηριστικό ήχο. Τα μεταλλικά βήματα των AT-AT Walkers, ο συριστικός και ανατριχια-

## ΤΑ ΚΤΙΡΙΑ ΤΟΥ FORCE COMMANDER



στικός ταυτόχρονα ήχος των μηχανών ενός Tie Fighter, όπως και αυτός των Y-Wings, είναι μόνο μερικοί από αυτούς που αποδίδονται με τέλειο τρόπο. Επίσης, κάθε μονάδα διαθέτει ένα ηχητικό μήνυμα με το οποίο δηλώνει πως είναι έτοιμη να δεχθεί τις εντολές μας. Αυτό συμβαίνει κάθε φορά που την επιλέγουμε. Η φανταστική δουλειά συμπληρώνεται από τους διαλόγους, τους ήχους των εκρήξεων και των lasers που διασταυρώνονται. Μια μοναδική στιγμή αποτελεί η συνάντηση με τους Ewoks, στη διάρκεια της οποίας θ' ακούσουμε τις εκπληκτικές φωνούλες τους ν' αντηχούν στο χώρο. Φανταστική δουλειά!

### ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΕΓΙΝΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Είμαι ιδιαίτερα ενθουσιασμένος με αυτό το παιχνίδι. Η βασανιστική αναμονή άξιζε τον κόπο. Πολύ καλύτερο απ' ό,τι είχα φανταστεί, ξεπέρασε τις προσδοκίες μου. Ενσωματώνοντας νέα στοιχεία, βαδίζει μπροστά, διατηρώντας τις λεπτές ισορροπίες που χρειάζονται ώστε να είναι ενδιαφέρον και απολύτως διασκεδαστικό. Αποτελεί μία εκπληκτική εμπειρία, ιδίως για εσάς που είστε φανατικοί των παιχνιδιών στρατηγικής πραγματικού χρόνου και της θεματολογίας του Star Wars. Οπως επισημαίνουν και οι δημιουργοί του, είναι το όνειρο που έγινε πραγματικότητα. Και δεν φαίνεται να έχουν άδικο. Κατασκευασμένο με ιδιαίτερη προσοχή και σημασία στη λεπτομέρεια, προσφέρει απλόχερα τη διασκέδαση και τις συγκινήσεις που μόνο το πολυθρύλητο σύμπαν του Star Wars μπορεί να προσφέρει. Αν εξαιρέσουμε τον μεγάλο αποθηκευτικό χώρο που απαιτεί για την εγκατάστασή του (454MB), όπως και τους αργούς χρόνους φορτώματος, δεν θα βρούμε άλλα στοιχεία που να μας δημιουργήσουν αλγεινές εντυπώσεις. Εγώ τι άλλο να πω, ρε παιδιά; Είθε η δύναμη να είναι μαζί σας και αυτή τη φορά...




Αυτή η οθόνη σάς ενημερώνει για τους επιμέρους στόχους των αποστολών σας.

**ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 92 |
| ΗΧΟΣ | 95 |
| GAMEPLAY | 95 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 90 |
| ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ | 96 |

**93**



**Το όνειρο έγινε πραγματικότητα!**

# TIBERIAN SUN
## FIRESTORM

***Αν με ρωτούσατε τι είναι αυτό που ξεχωρίζει στη σειρά των C&C, θα σας απαντούσα με βεβαιότητα το σενάριό της, το οποίο ξεκίνησε και συνεχίζει να διαμορφώνεται εδώ και πέντε χρόνια. Υπό κανονικές συνθήκες, για να μάθουμε τη συνέχεια στην ιστορία του Command & Conquer Universe, θα έπρεπε να περιμένουμε μέχρι τον επόμενο C&C τίτλο, καθώς μέχρι τώρα η Westwood μέσω των add-ons της δεν προωθούσε την ιστορία του παιχνιδιού. Απλώς έδινε τη δυνατότητα στον παίκτη να παίξει αποστολές που δεν έγιναν -υποτίθεται- διαθέσιμες στο original παιχνίδι εξαιτίας της μεγάλης σοβαρότητάς τους! Τώρα όμως τα πράγματα είναι διαφορετικά, αφού το πρώτο επίσημο add-on του Tiberian Sun, το Firestorm, έρχεται να προωθήσει μεταξύ άλλων και το σενάριο.***

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
WESTWOOD STUDIOS

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium 166MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 16-bit κάρτα ήχου, Windows 95/98/2000
Το Tiberian Sun πρέπει να είναι εγκατεστημένο.

*του Γιώργου Κυριακού*
*federal@ath.forthnet.gr*

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – **ΜΕΣΟ** – ΑΝΩΤΕΡΟ – ΑΝΩΤΑΤΟ

Νέες μονάδες, καινούριες αποστολές με μοναδικούς εχθρούς και περίπου 30 λεπτά κινηματογραφικής δράσης είναι λίγα από αυτά που θα συναντήσετε στο Firestorm. Ας αρχίσουμε από το σκηνικό, όπου εξελίσσεται η δράση.

### ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο Κάιρο της Αιγύπτου δόθηκε η τελευταία μεγάλη μάχη των GDI εναντίον των δυνάμεων του Kane, η οποία έδωσε τέλος στον τρίμηνο αγώνα μεταξύ των GDI και Nod του Tiberian Sun. Ο Michael McNeil, ύστερα από αρκετές ημέρες σκληρής μάχης στο αιγυπτιακό έδαφος, κατάφερε να έρθει πρόσωπο με πρόσωπο με τον παραδόξως ζωντανό Kane. Μετά τις παρατηρήσεις του Kane για το Tacitus και το Tiberium, ακολούθησε η μονομαχία των δύο ανδρών, από την οποία νικητής βγήκε ο McNeil. Επειτα από αυτό ο Tratos δοκίμασε το αντίδοτό του για το Tiberium στην Umagon, παίρνοντας αρκετό ρίσκο, αφού η δόση αυτή θα μπορούσε να τη σκοτώσει. Ομως τα πράγματα φάνηκαν να μην εμπνέουν καμία ανησυχία, αφού ο οργανισμός της δέχτηκε το αντίδοτο χωρίς να πάθει -προς το παρόν- τίποτα. Ο εφιάλτης της μετάλλαξης των ανθρώπων από το Tiberium φαινόταν ότι θα έπαιρνε σιγά σιγά τέλος...

Δεκέμβριος 2030. Η ιστορία του Firestorm αρχίζει λίγες μέρες μετά από αυτά τα γεγονότα. Η ρόδινη κατάσταση, που μόλις διαβάσατε, αλλάζει πολύ γρήγορα, αφού η εισαγωγή και των δύο πλευρών δείχνει ότι τα πράγματα είναι ήδη τραγικά. Η εισαγωγή των GDI μας παρουσιάζει δύο καινούρια πρόσωπα στην ιστορία του Tiberian Sun. Το πρώτο είναι η Doctor Gabriella Boudreau, επιστήμονας των GDI, κάτοχος πτυχίων PhD, MD και MA, που δουλεύει πάνω στο ολοένα αυξανόμενο πρόβλημα του Tiberium. Η ερευνητική ομάδα της ονομάζε-




**Η πρώτη μέρα του World Domination Tour της Βόρειας Αμερικής.**





Αναζητώντας το δεύτερο κομμάτι του Tacitus, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με παράξενους ανθρώπους και φαινόμενα.

ται Daedalus Team και μέσα στο ομώνυμο εργαστήριο διεξάγονται τα σχετικά πειράματα και οι έρευνες γύρω από το Tiberium. Ενα βράδυ, ο Tratos επικοινώνησε με την Dr Boudreau λέγοντάς της ότι το αντίδοτο για το Tiberium τελικά δημιούργησε τρομερές παρενέργειες στην Umagon. Αυτό σημαίνει ότι το Tacitus πρέπει να μεταφραστεί στο σύνολό του πάση θυσία, προκειμένου να βρεθεί μία άλλη λύση. Οι GDI βρίσκονται ήδη στο Κάιρο και μεταφέρουν όλα τα υπάρχοντα του Kane μαζί με το Tacitus έξω από το Temple of Nod. Λόγω της αυξημένης παρουσίας των Ion Storms, η εικόνα χάνεται και επανέρχεται συνεχώς. Υστερα από λίγη ώρα, το Kodiak προσγειώνεται δίπλα από το ναό και τα πράγματα του Kane φορτώνονται σε αυτό. Το Kodiak απογειώνεται επιτυχώς, αλλά λίγα χιλιόμετρα μετά, ένας κεραυνός χτυπάει μία από τις μηχανές του και το αναγκάζει να προσκρούσει βίαια στο έδαφος, λίγο έξω από το Κάιρο. Η εικόνα διακόπτεται και συνδέεστε αμέσως με τη βάση των GDI, ονόματι Southern Cross, της οποίας αρχηγός είναι ο στρατηγός Paul Cortez. Επειδή η σύνδεση με πολλούς από τους σταθμούς των GDI, συμπεριλαμβανομένου και του USS Philadelphia, δεν είναι προς το παρόν εφικτή, η βάση Southern Cross αναλαμβάνει τον παγκόσμιο έλεγχο των δυνάμεων των GDI. Η πρώτη αποστολή σας ως διοικητή είναι η εύρεση του σημείου πρόσκρουσης του Kodiak που μετέφερε το Tacitus στον Tratos. Δυστυχώς, απ' ό,τι θα διαπιστώσετε, κανείς δεν επέζησε.

Από την πλευρά των Nod, ο Slavik είναι ένας από τους επιζήσαντες αρχηγούς, που σχημάτισαν τον Inner Circle μέχρι να επιστρέψει ο Kane και να ενώσει όλη την Αδελφότητα. Κάθε αρχηγός, όμως, έχει διαφορετικές ιδέες από τον άλλον σχετικά με τη διοίκηση των Nod. O Slavik προσπαθεί να πείσει τα υπόλοιπα μέλη ότι αυτός είναι ο πιο κατάλληλος αρχηγός, δείχνοντάς τους τι "ατυχήματα" έπαθαν όσοι τον αψήφησαν. Ομως ο στρατηγός Marzaq δεν φαίνεται να πτοείται από τις απειλές και έτσι αυτός και τρεις άλλοι στρατηγοί αποχωρούν από τη συνάντηση. Είστε ο μόνος που δέχεται να ακολουθήσει τις εντολές του Slavik. Πρώτο μέλημα είναι να βρείτε τα τρία κομμάτια που αποτελούν τον πυρήνα του CABAL. Οταν οι GDI κατέλαβαν τη βάση των Nod στο Κάιρο, ο CABAL αποσυνδέθηκε για να μην μπορεί να βοηθήσει τους Nod με τις ικανότητές του ως Artificial Intelligence. Ομως, όπως θα διαπιστώσετε έπειτα από λίγες αποστολές, ο CABAL έχει τα δικά του σχέδια για τους Nod, αλλά και για τους GDI, κάτι που θα δείτε και στις δύο campaigns...

## ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οπως αναγράφεται και στο ένθετο "Νέες μονάδες και αναβαθμίσεις", η εγκατάσταση του Firestorm περιλαμβάνει ένα από τα τελευταία patches του Tiberian Sun, το οποίο επιδρά και στον original τίτλο. Με το που θα φορτώσετε το παιχνίδι, θα κληθείτε να διαλέξετε αν θα προχωρήσετε στο μενού επιλογών του Firestorm ή σε αυτό του Tiberian Sun. Αν επιλέξετε το τελευταίο, θα μπορείτε να παίξετε το αρχικό παιχνίδι στην έκδοση 2.0, η οποία έχει μεταξύ άλλων αλλάξει το κεντρικό μενού επιλογών, καθιστώντας το λίγο πιο εύχρηστο. Επίσης, θα δείτε ότι τώρα πια η δυνατότητα του Save/Load game είναι παρούσα και στα Skirmish Games μετά την απαίτηση πολλών οπαδών του παιχνιδιού.

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στις καινούριες μονάδες και αποστολές δεν έχετε παρά να πατήσετε το κουμπί στο οποίο είναι ζωγραφισμένο το σήμα του Firestorm. Μόλις το μενού επιλογών φορτώσει, θα δείτε κάποιες γνώριμες πια επιλογές, όπως οι New Campaign, Load Game, Skirmish, Options, LAN, Internet και Serial/Modem. Η επιλογή World Domination Tour είναι μία από τις καινοτομίες που προσφέρει το Firestorm, την οποία θα εξηγήσουμε αναλυτικά σε επόμενη παράγραφο. Επιλέγοντας το New Campaign, θα πρέπει να διαλέξετε -όπως και στο πρώτο επεισόδιο- την παράταξη που θα υποστηρίξετε αρχικά. Και οι δύο πλευρές έχουν 9 καινούριες αποστολές, οι οποίες με χαρά διαπίστωσα ότι είναι αρκετά πρωτότυπες. Μπορεί οι πε-



Οδηγώντας τους πολίτες στο extraction point.

### ΝΕΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΚΑΙ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

**Οσοι από εσάς παρακολουθείτε τα νέα του Tiberian Sun στο Internet θα έχετε προσέξει ότι η Westwood έχει κυκλοφορήσει patches που περιέχουν αλλαγές σε κάποια σημεία στο αρχικό Tiberian Sun. Ολα τα patches είναι τώρα ενσωματωμένα στο Firestorm, αναβαθμίζοντας έτσι την έκδοση του παιχνιδιού σε 2.0. Επιπροσθέτως, ορισμένες από τις αρχικές μονάδες του Tiberian Sun απέκτησαν νέες δυνατότητες. Δείτε ποιες:**

**EMP CANNON** Το EMP απενεργοποιεί τα Cyborgs και αναγκάζει τις subterranean μονάδες να βγουν από το υπέδαφος και να αποκαλυφτούν. Επίσης, όλα τα Limpet Drones/Mines καταστρέφονται αν βρίσκονται στο πεδίο του EMP.

**SENSOR ARRAY** Το sensor array έχει τώρα τη δυνατότητα να εντοπίζει και τα Limpet Mines.

**JUMP JET INFANTRY** Οι εναέριοι πεζοναύτες των GDI απέκτησαν τη δυνατότητα να εντοπίζουν stealth μονάδες όταν ίπτανται πάνω από αυτές.

**DROP POD PLUG IN** Πρόκειται για ακόμα μία αναβάθμιση του Upgrade Center των GDI, η οποία επιτρέπει την κάθοδο επιλεγμένων στρατιωτών από τους διαστημικούς σταθμούς σε οποιοδήποτε σημείο του χάρτη!

## THE GDI HANGAR



➤ **JUGGERNAUT:** Το Juggernaut είναι μία παραλλαγή του Titan. Διαθέτει τρία κανόνια που πυροβολούν σχεδόν ταυτόχρονα και κάνουν αρκετή ζημιά σε ακίνητους στόχους.



➤ **MOBILE WAR FACTORY:** Βασισμένο στην ιδέα του MCV/Construction Yard, το Mobile War Factory επιτρέπει στους GDI να παράγουν μηχανοκίνητες μονάδες οπουδήποτε στο χάρτη.



➤ **LIMPET DRONE:** Το Limpet Drone επαναφέρει την ιδέα της κατασκοπίας, όπως το Red Alert, αφού μόλις κολλήσει σε μια εχθρική μηχανοκίνητη μονάδα, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να δει ό,τι βλέπει αυτή.



➤ **MOBILE EMP:** Οι GDI έχουν τώρα τη δυνατότητα να φέρουν τη δύναμη ενός Electromagnetic Pulse στην "καρδιά" της μάχης με το Mobile EMP. Το ηλεκτρομαγνητικό κύμα που εξαπολύει είναι βέβαια μικρότερο από αυτό του ανάλογου κτιρίου, αλλά αρκεί για να προκαλέσει πανικό για λίγη ώρα.



Μία από τις πολλές βάσεις του CABAL.

ρισσότερες από αυτές στο τέλος να απαιτούν την ολοκληρωτική ή μερική εξολόθρευση του αντιπάλου, όμως για να γίνει κάτι τέτοιο, πρέπει πρώτα να ολοκληρωθούν κάποια objectives τα οποία - πιστέψτε με- είναι αρκετά πρωτότυπα.

Θα θυμάστε ότι οι αποστολές των δύο campaigns στο Tiberian Sun δεν είχαν καμία σχέση μεταξύ τους και στο τέλος, προκειμένου να συνεχιστεί η ιστορία του C&C, θεωρούσαμε ότι οι GDI νίκησαν, αγνοώντας τελείως τα γεγονότα που διαδραματίστηκαν στις αποστολές της campaign των Nod. Κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει στο Firestorm αφού, όπως ίσως θα έχετε καταλάβει ήδη από την απάντηση του Rade στο ένθετο Rade Speaks, οι περισσότερες αποστολές, ανεξάρτητα σε ποια campaign ανήκουν, συνδέονται μεταξύ τους. Σε περίπτωση που δεν καταλάβατε (δεν πειράζει, και εγώ δεν το είχα καταλάβει στην αρχή!), υπάρχουν κάποια γεγονότα στο Firestorm τα οποία συμβαίνουν και στις δύο campaigns, προκειμένου να προχωρήσει η ιστορία του C&C όχι μόνο από μία campaign -όπως γινόταν μέχρι τώρα- αλλά και από τις δύο. Πάντα θεωρούσαμε ότι οι καλοί νικούσαν στη σειρά των C&C, αφού οι GDI στο Tiberian Dawn, οι Allies του Red Alert και φυσικά οι GDI του Tiberian Sun ήταν αυτοί που αναδεικνύονταν νικητές. Στο Firestorm, όμως, ο παίκτης θα πρέπει να θεωρήσει ότι και τα δύο φινάλε του παιχνιδιού συμβαίνουν, κάτι το οποίο σημαίνει ότι και οι GDI αλλά και οι Nod κερδίζουν στη μάχη. Τελικά, κάθε βίντεο δίνει μία ξεχωριστή πληροφορία για τη συνέχεια του C&C, γι' αυτό μην αγνοήσετε κανένα (ειδικά αυτό των Nod...).

### ΤΟ ΝΕΟ ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Αρκετά καθυστερήσαμε. Είναι ώρα να εξετάσουμε το "ζουμί" κάθε add-on, που δεν είναι άλλο από τις νέες μονάδες και τις δυνατότητές τους. Το Firestorm προσφέρει ουσιαστικά έξι καινούριες μονάδες συν μία νέα αναβάθμιση για τους GDI, η οποία τους επιτρέπει να καλούν τα Drop Pods για ενισχύσεις. Πιο συγκεκριμένα, οι μονάδες αυτές είναι το Mobile EMP και το Juggernaut για τους GDI, ενώ οι Nod αποκτούν το Mobile Stealth Generator και τον Cyborg Reaper. Επιπροσθέτως, και οι δύο παρατάξεις των GDI και Nod έχουν πρόσβαση στα Limpet Drones και στο Mobile War Factory, το οποίο οι Nod αποκαλούν Fist of Nod. Περιγραφές των προαναφερθεισών μονάδων θα βρείτε στα ειδικά ένθετα.

Με την εισαγωγή των καινούριων μονάδων ξεκλειδώνονται αρκετές νέες τακτικές για το multiplayer. Για παράδειγμα, η δυνατότητα του EMP μπορεί τώρα πια να χρησιμοποιηθεί για επιθετικούς σκοπούς, ενώ τα limpet drones είναι τρομερά χρήσιμα σε παιχνίδια με fog of war.

Ο Reaper κατατροπώνει τα disk-thrower rushes, ενώ οι Nod θα πρέπει να βρουν έναν τρόπο να αμυνθούν από το Juggernaut, το νέο artillery των GDI. Επίσης, ο συνδυασμός του Mobile Stealth Generator και του Fist of Nod μπορεί κάλλιστα να αποβεί μοιραίος για τους GDI, σε περίπτωση που αμελήσουν να έχουν μερικά Arrays. Μία από τις αγαπημένες μου τακτικές είναι η τοποθέτηση ενός Mobile EMP σε ένα Tiberium Field, έτσι ώστε να ακινητοποιώ τα Harvesters του εχθρού μέχρι να έρθουν τα ORCA Bombers μου. Πιάνει πάντα, αφού ποτέ δεν υπάρχει SAM site κοντά!

Εκτός από τις καινούριες μονάδες που διαβάσατε παραπάνω, στο single player θα συναντήσετε και κάποιες άλλες, οι οποίες δεν είναι playable ή απλώς δεν είναι διαθέσιμες για παραγωγή. Ετοιμαστείτε να ελέγξετε τους Riot Troops και τον Archaeologist των GDI, ενώ για τους Nod, τους Toxin Soldiers και Scout. Επίσης, προετοιμαστείτε ψυχολογικά να τα βάλετε με Cultists και Priests, αλλά και με τον φοβερό και τρομερό Cyborg Core Defender... Θα καλοπεράσετε!

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Από τη στιγμή που το Firestorm δεν είναι τίποτα άλλο από ένα add-on, μην περιμένετε καλύτερα γραφικά από το πρώτο επεισόδιο, αφού η μηχανή τους είναι η ίδια. Ομως, αφού το Tiberium επεκτείνεται συνεχώς, νέες μεταλλάξεις συμβαίνουν στη Γη. Ετσι, το add-on παρουσιάζει ένα νέο είδος μεταλλαγμένων τοπίων. Θα συναντήσετε κάποιες ολοκαίνουριες μεταλλάξεις στην πανίδα και τη χλωρίδα, οι οποίες είναι σχεδιασμένες πάρα πολύ καλά. Νέα μεταλλαγμένα δέντρα κάνουν την εμφάνισή τους μαζί με νέες αλλοιώσεις στο ίδιο το χώμα του εδάφους! Επίσης, θα δείτε ότι ακόμα και η θάλασσα μεταλλάσσεται έως κάποιο επίπεδο, αλλά αυτό δεν είναι κάτι το οποίο πρέπει να σας ανησυχεί από πλευράς gameplay, αφού στο Firestorm δεν υπάρχουν θαλάσσιες μονάδες. Τέλος, θα έχετε την ευκαιρία να γνωρίσετε και έναν νέο θανατηφόρο οργανισμό, το Tiberium Floater, ένα ζώο που συχνάζει στα Veinhole Monsters. Το γενικό οπτικό αποτέλεσμα ικανοποιεί, αναβαθμίζοντας το περιβάλλον που ξέραμε από το πρώτο επεισόδιο.

**Το Firestorm προσφέρει ουσιαστικά έξι καινούριες μονάδες συν μία νέα αναβάθμιση για τους GDI, η οποία τους επιτρέπει να καλούν τα Drop Pods για ενισχύσεις.**

Στον τομέα της μουσικής επένδυσης, το Firestorm έχει να προσφέρει 8 νέα μουσικά κομμάτια, πιο ωραία από εκείνα του Tiberian Sun. Οσο για τα ηχητικά εφέ, θα δείτε ότι ο Reaper έχει μια διαφορετική φωνή από τα άλλα Cyborgs, ενώ τα Limpet Drones ανταποκρίνονται με ηλεκτρονικούς ήχους. Παράλληλα, στο παιχνίδι θα ακούτε συνεχώς κάποιες απόκοσμες φωνές που προέρχονται προφανώς από τη μεταλλαγμένη πανίδα...



Ο Slavik μαζί με μερικούς άλλους επιζήσαντες αρχηγούς συζητούν για το μέλλον της Αδελφότητας.

## ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ ΣΤΟ RANDOM MAP GENERATOR

Εκτός των ανωτέρω, έχουν γίνει και αναβαθμίσεις στον Random Map Generator (RMG), ο οποίος απέκτησε κάποιες νέες ιδιότητες για να γίνει λίγο πιο customizable από τον αρχικό. Παρά το ότι οι ιδιότητες αυτές θα ήταν καλύτερο να υπήρχαν από το αρχικό παιχνίδι, είναι ευπρόσδεκτες, Πρώτον, έχουμε τη δυνατότητα να ορίσουμε κατά πόσο θα υπάρχουν Veinhole Monsters που εξαπλώνουν τα Tiberium Veins τους στο χάρτη, αφού μέχρι και πέντε μπορούν να τοποθετηθούν από το πρόγραμμα σε τυχαίες θέσεις. Δεύτερον, μέσω της αναβαθμισμένης επιλογής Tiberium Fields, θα μπορούν να προστεθούν περιοχές με μπλε Tiberium, το οποίο -ως γνωστόν- είναι πιο πολύτιμο από το πράσινο. Θα υπάρχουν και τα Blossom Trees για το πράσινο Tiberium, ενώ για το μπλε υπάρχει ένα νέο είδος ονόματι Tiberium Vinifera. Λόγω της προχωρημένης επίδρασης του Tiberium στη Γη, το μπλε είδος μπορεί πια να εξαπλώνεται και αυτό. Επίσης, υπάρχουν τρία καινούρια



Η 3D έκδοση του CABAL συνομιλεί με τον Cortez και τα αίματα ανάβουν...



Αλλος ένας πυρήνας του CABAL, ο οποίος είναι δυστυχώς ψεύτικος.

κουμπιά, τα οποία ορίζουν κατά πόσο θα υπάρχουν μεταλλαγμένα ζώα, τυχαίες εμφανίσεις των Ion Storms και αλλαγές από μέρα σε νύχτα. Τέλος, θα μπορείτε να επιλέξετε το περιβάλλον Mutated, για να παίξετε σε χάρτη ο οποίος θα έχει τα χαρακτηριστικά που περιγράφτηκαν στην προηγούμενη παράγραφο.

## WORLD DOMINATION TOUR

To World Domination Tour (WDT) είναι ακόμη μία καινοτομία που προσφέρει η Westwood με το Firestorm και αφορά στο multiplayer τμήμα του παιχνιδιού. Πρόκειται για μία άλλη διάσταση στα multiplayer παιχνίδια που παίζονται στη Westwood OnLine (WOL), η οποία διάσταση επιτρέπει τους υποστηρικτές των GDI και Nod να μάχονται για την κατάκτηση πραγματικών περιοχών του κόσμου. Ο παίκτης, αφού συνδεθεί με τον WDT server της αρεσκείας του (Pacific, UK, Euro και US), καλείται να διαλέξει την παράταξη που θέλει να υποστηρίξει. Στη συνέχεια παρουσιάζεται το μέρος του χάρτη στον οποίο διαδραματίζεται το WDT. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, το μέρος αυτό είναι η Βόρεια Αμερική και παρ' όλο που οι GDI είχαν αρχικώς καταλάβει σχεδόν όλες τις προκαθορισμένες περιοχές, οι Nod κατάφεραν να αμυνθούν και να περάσουν στην αντεπίθεση, τρέποντας τους GDI σε φυγή...

Οι περισσότεροι από εσάς θα αναρωτιέστε πώς ακριβώς λειτουργεί το WDT και με ποιον τρόπο, μέσω ενός χάρτη επιλογής αποστολής, όπως αυτός του αρχικού Tiberian Sun, γίνονται όλες αυτές οι μάχες στο Internet. Οταν ο παίκτης δει αυτόν το χάρτη θα πρέπει να διαλέξει μία από τις περιοχές που είναι διαθέσιμες για μάχη. Τοποθετώντας το mouse πάνω από κάποια περιοχή που έχει ήδη κατακτηθεί, ακούτε -ανάλογα με την πλευρά που υποστηρίζετε- τη φωνή της EVA ή του CABAL, η οποία αναφέρει ποια ομάδα κατέχει τη συγκεκριμένη περιοχή. Αν τοποθετήσετε το mouse πάνω από μία περιοχή η οποία είναι διαθέσιμη για μάχη, θα πάρετε πληροφορίες για τους κανόνες με βάση τους οποίους πρέπει να δοθεί η μάχη. Για παράδειγμα, μία περιοχή μπορεί να έχει Fog of War, λίγο Tiberium, παρουσία Ion Storms και το επιτρεπτό Tech Level να είναι 8. Ετσι, ο παίκτης βλέπει εξαρχής κατά πόσο τα settings της περιοχής τον ικανοποιούν ή όχι. Σε περίπτωση που η απάντηση είναι θετική, τότε με ένα κλικ πάνω στην επιλεγμένη περιοχή ο παίκτης μεταφέρεται στο chat room της περιοχής, όπου βλέπει αν υπάρχουν παίκτες που προτίθενται να παίξουν με τους ίδιους κανόνες που προαναφέρθηκαν. Σημειώστε ότι αυτοί οι κανόνες είναι προκαθορισμένοι από τη Westwood και δεν αλλάζουν. Εάν λοιπόν υπάρχουν κάποιοι παίκτες, θα πρέπει να διαλέξετε έναν ο οποίος να έχει επιλέξει την αντίθετη παράταξη με εσάς (π.χ. αν είστε Nod, πρέπει να βρείτε κάποιον που να είναι GDI). Λό-



Μία από τις πιο τραγικές σκηνές. Το Kodiak διαμελισμένο και το πλήρωμά του νεκρό.




Ο καινούριος στρατηγός Cortez σε ένα από τα briefings του Firestorm.

## THE NOD DEPOT



### ➤ REAPER

Η καινούρια προσθήκη στην κατηγορία των Cyborgs λέγεται Reaper και είναι δημιούργημα του CABAL. Διαθέτει διπλούς εκτοξευτήρες πυραύλων και ένα ειδικό σπρέι που ακινητοποιεί το πεζικό σε ένα δίχτυ! Ευτυχώς, η χαμηλή θωράκισή του αφήνει περιθώρια για την εξολόθρευσή του...

### ➤ FIST OF NOD

Πρόκειται για το αντίστοιχο Mobile War Factory των GDI. Το Fist of Nod, σε συνδυασμό με το Mobile Stealth Generator, μπορεί να πιάσει τους GDI στον ύπνο, αν αυτοί δεν έχουν μερικά Sensor Arrays.



### ➤ MOBILE STEALTH GENERATOR

Τον καιρό που οι GDI κατάφεραν να ανακαλύψουν το Mobile EMP, οι Nod τελειοποίησαν το Mobile Stealth Generator, το οποίο, όταν ενεργοποιηθεί, καλύπτει με ένα αόρατο πέπλο οτιδήποτε βρίσκεται σχεδόν δίπλα του, χωρίς να απαιτεί ενέργεια.

### ➤ LIMPET DRONE

Το Limpet Drone των Nod είναι το ίδιο ακριβώς με αυτό των GDI. Επιτρέπει την παρακολούθηση οποιασδήποτε μηχανοκίνητης μονάδας, αρκεί αυτή να περάσει από πάνω του.

### ➤ ELITE CADRE

Πρόκειται για μία "ελίτ" μονάδα commandos, η οποία είναι διαθέσιμη για εκπαίδευση στην τελευταία αποστολή. Χρήσιμη εναντίον μονάδων αλλά και κτιρίων.

## RADE SPEAKS!


O Rade Stojsavljevic

**Οχι μία αλλά δύο φορές καταφέραμε να μιλήσουμε ζωντανά με τον Rade "Serbian Wolf" Stojsavljevic, τον παραγωγό του Firestorm, προκειμένου να συλλέξουμε πληροφορίες. Η πρώτη φορά ήταν πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού, ενώ η δεύτερη μόλις δύο εβδομάδες μετά την κυκλοφορία του στην Αμερική. Δείτε τι απάντησε στις τρεις πιο σημαντικές ερωτήσεις μας (παρατίθενται σε Q&A μορφή), διότι αυτά δεν τα γράφει το manual...**



***PCM:* Μπορείς να μου πεις πώς ακριβώς ξαναφτιάχτηκε το veterancy από το αρχικό TS; Ακουσα ότι το veterancy τώρα θα είναι πιο σημαντικό στο παιχνίδι.**

**Rade:** Μειώσαμε το βαθμό του experience (σ.σ.: δηλαδή kills) που χρειάζεται μία μονάδα για να γίνει veteran. Επίσης, αλλάξαμε τις επιπλέον δυνατότητες κάθε μονάδας, όταν αυτή είναι veteran, για να τις προσέχει ο παίκτης και να είναι πιο χρήσιμες.

***PCM:* Πρέπει να ρωτήσω! Υπάρχουν μυστικά στοιχεία στο παιχνίδι, τα οποία να μην έχει δει ο μέσος παίκτης; Ξέρω ότι δεν υπάρχουν μυστικές αποστολές στο Firestorm, αλλά η ύπαρξη οποιουδήποτε μυστικού στοιχείου θα με ικανοποιήσει! (σ.σ.: Η ερώτηση αυτή έγινε σκεπτόμενος τα προηγούμενα C&C, τα οποία όλα είχαν κάποιο secret Easter Egg.)**





**Rade:** Δεν υπάρχουν μυστικές αποστολές στο παιχνίδι. Δεν είχαμε χρόνο να βάλουμε κάποιες μέσα. Ετσι θα δημοσιεύσουμε μία αρκετά μοναδική multiplayer πίστα, που θα περιέχει μία πολύ δυνατή μονάδα (την έχετε δει στο Firestorm), με την οποία θα μπορέσετε να παίξετε.

***PCM:* Κατά πόσο ΟΛΑ τα γεγονότα του campaign των GDI και Nod συμβαίνουν στην πραγματικότητα ταυτόχρονα στο γενικό σενάριο (του C&C); Στο τέλος, ξέρουμε ότι και τα δύο φινάλε συμβαίνουν, αλλά τι γίνεται με τα γεγονότα των προηγούμενων αποστολών; Τα θεωρούμε και αυτά δεδομένα;**

**Rade:** Οχι, δεν είναι όλα τα γεγονότα δεδομένα (και στις δύο campaigns), όμως είναι τα περισσότερα. Για παράδειγμα, υποθέτουμε ότι το Kodiak έπεσε και καταστράφηκε και για τις δύο campaigns και ο Tratos είναι νεκρός (παρά τα όσα έκανες ως GDI).

γω του ότι οι κανόνες είναι προκαθορισμένοι στην πλειονότητά τους, δεν έχει μεγάλη σημασία ποιος θα είναι ο host του παιχνιδιού. Σημειώστε επίσης ότι ΟΛΟΙ οι χάρτες που παίζονται στο WDT είναι random, για να αποφεύγονται τυχόν αντιδικίες. Σε περίπτωση που το παιχνίδι είναι του τύπου 2 εναντίον 2, τότε οι συμμαχίες των δύο παικτών γίνονται αυτόματα. Οι δύο παίκτες GDI συμμαχούν αμέσως, όπως και οι Nod. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όλα είναι όπως τα ξέρατε μέχρι τώρα. Στο τέλος της μάχης ακούτε ένα σχόλιο από την EVA ή τον CABAL, ανάλογα με το αν χάσατε ή κερδίσατε. Το αποτέλεσμα της μάχης σώζεται και στο τέλος της ημέρας υπολογίζονται όλες οι μάχες που δόθηκαν πάνω σε αυτή την περιοχή για να βρεθεί ποιος είναι ο νικητής. Αν τις περισσότερες νίκες τις έχουν οι GDI, τότε η περιοχή περνάει στα χέρια τους... Καλό; Πού να το δείτε και στην πράξη! Ομως, πολλοί μέχρι τώρα ντρέπονται να δοκιμάσουν την τύχη τους στο WDT και παίζουν απλά Internet ή Ladder παιχνίδια. Φαίνεται δεν είναι καλοί στις πραγματικές μάχες...

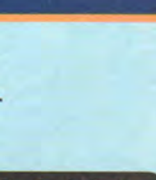
### ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Επειτα από ατελείωτες ώρες παιχνιδιού, μπορώ να πω ότι το Firestorm είναι ένα πολύ καλό add-on για παιχνίδι στρατηγικής. Ως reviewer με ικανοποίησε πλήρως, αφού καλύπτει όλα όσα πρέπει να καλύπτει ένα add-on: νέες μονάδες, καινούρια χλωρίδα και πανίδα, πρωτότυπο σενάριο, καινούριες multiplayer πίστες, αναβαθμισμένο Random Map Generator και φυσικά, μία νέα και πολύ καλή multiplayer επιλογή, το World Domination Tour. Ως οπαδό του C&C με άφησε εξίσου ικανοποιημένο, με τη διαφορά όμως ότι τώρα ΘΕΛΩ ΚΙ ΑΛΛΟ!

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 91 |
| ΗΧΟΣ | 89 |
| GAMEPLAY | 94 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 95 |

**90**



**Φρέσκο πράγμα για τους πεινασμένους... Σλουρπ!**

# NEED FOR SPEED

# PORSCHE 2000

***Το πέμπτο μέρος της σειράς rally simulation Need For Speed είναι γεγονός και βρίσκεται πλέον στα καταστήματα πώλησης υπολογιστών σπάζοντας για ακόμα μία φορά τα ταμεία. Οποτε η Electronic Arts ανακοινώνει την κυκλοφορία νέου μέρους του περίφημου πια Need For Speed, αντιλαμβάνεστε πως γίνεται ένας σχετικός σεισμός...***

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
| --- |
| ELECTRONIC ARTS |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Pentium 200MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM drive, 150MB χώρος στο σκληρό δίσκο, κάρτα D3D συμβατή με 4MB RAM |

*του Μανώλη Φουρνιστάκη*
*mafg13@x-treme.gr*

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Με την ανακοίνωση της κυκλοφορίας του Need For Speed 5 (κυκλοφορεί στην Ελλάδα ως "Need for Speed: Porsche 2000" ενώ μπορεί να το δείτε ως "Need for Speed: Porsche Unleashed"), οι επισκέψεις στο site του τίτλου υπερδιπλασιάστηκαν για να μάθουν άπαντες οι ενδιαφερόμενοι όσο περισσότερες πληροφορίες ήταν δυνατόν. Το "PC Master" φρόντισε να προμηθευτεί έγκαιρα το παιχνίδι, ούτως ώστε να το... ακτινογραφήσουμε και να διαπιστώσουμε ιδίοις όμμασι αν ο νέος τίτλος διατηρεί τη μέχρι τώρα καλή παράδοση των προκάτοχών του.

Προτού όμως προχωρήσουμε, ας κάνουμε μία μικρή αναδρομή στους προηγούμενους τίτλους. Ολα ξεκίνησαν πριν από 5-6 χρόνια, όταν η Electronic Arts (EA) έφερε στις οθόνες των υπολογιστών μας το πρώτο Need For Speed, ένα καθ' όλα πρωτοποριακό rally sim που σήμανε την επανάσταση στα γραφικά, το gameplay και το σενάριο, αφού μας επέτρεπε να οδηγούμε σούπερ αυτοκίνητα με την αστυνομία στο κατόπι μας. Θυμάμαι πως με τον ταπεινό μου τότε 486/66 με τα 8MB RAM μετά βίας το έτρεχα στην 320x240 ανάλυση.



Περίπου ενάμιση χρόνο αργότερα κυκλοφόρησε το Need For Speed 2, με βελτιωμένα -για την εποχή πάντα- γραφικά και αρκετά πιο εξελιγμένα αυτοκίνητα (από εκείνα που δεν πρόκειται να δούμε στο δρόμο). Το gameplay εκείνου του μέρους ήθελε λίγο περισσότερη βελτίωση, αλλά σε γενικές γραμμές είχε αφήσει θετικές εντυπώσεις. Εναν χρόνο μετά κυκλοφόρησε το Need For Speed 3, ο πρώτος τίτλος της σειράς που άρχισε να κάνει χρήση των τεχνολογιών των τρισδιάστατων επιταχυντών. Συνεπώς, σε εκείνον τον τίτλο είχαμε κορυφαία γραφικά με πληθώρα εφέ. Το αρνητικό του ήταν η οδική συμπεριφορά των αυτοκινήτων, τα οποία έστριβαν σαν βάρκες και τράκαραν με 200-φεύγα χλμ., χωρίς να πάθουν το παραμικρό, συνεχίζοντας αμέριμνα την κούρσα. Το NFS 4 δεν άργησε να έρθει, βελτιώνοντας ελαφρώς τα ήδη εκπληκτικά γραφικά και συνάμα διορθώνοντας τα λάθη του τρίτου μέρους. Με άλλες λέξεις, τα αυτοκίνητα συμπεριφέρονταν πιο ρεαλιστικά, παθαίνοντας μάλιστα ζημιές που ήταν ορατές και επιδρούσαν στην οδήγηση, καθιστώντας έτσι το τέταρτο μέρος ένα από τα κορυφαία της σειράς. Για να δούμε, όμως, τι έχει να μας δείξει το πέμπτο και πλέον πρόσφατο μέρος της δημοφιλούς σειράς Need For Speed, το οποίο απειλεί να πάρει τα σκήπτρα από τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειας.



**Με την 356B στα Πυρηναία.**

## PORSCHE

Είμαι σχεδόν βέβαιος πως θα αναρωτηθήκατε σχετικά με το "Porsche" στον τίτλο του NFS 5. Η απάντηση είναι απλή και είναι αυτή που οι περισσότεροι φανταστήκατε: Το αυτοκίνητο που μονοπωλεί το ενδιαφέρον σας είναι η Porsche και όλα τα μοντέλα της από τη δεκαετία




Η 356Β από τη θέση του οδηγού.



Τα σαραβαλάκια κοντράρονται.

του '50 μέχρι σήμερα. Θα αντιτείνετε: "Τι ενδιαφέρον μπορεί να παρουσιάσει ένας τίτλος -και μάλιστα του βεληνεκούς του Need For Speed- όταν δεν επιτρέπει να έχουμε στη διάθεσή μας μία ποικιλία από όμορφα και εντυπωσιακά αυτοκίνητα;". Το ενδιαφέρον που παρουσιάζει το NFS: Porsche 2000 είναι αρκετά έντονο. Διαβάστε τις γραμμές που ακολουθούν και θα καταλάβετε.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Από ό,τι φαίνεται τα γραφικά θα αποτελέσουν για ακόμη μία φορά ένα από τα δυνατά χαρτιά του NFS 5. Αλλο να το διαβάζετε και άλλο να το δείτε με τα μάτια σας. Ακόμα και οι εικόνες αδυνατούν να δώσουν τις πλήρεις δυνατότητες του τίτλου σε αυτόν τον τομέα.

Ξεκινώντας από διάφορα μοντέλα της Porsche η λεπτομέρεια στη σχεδίασή τους είναι εκπληκτική τόσο εξωτερικά όσο και εσωτερικά. Η απόδοση των αυτοκινήτων πλησιάζει εξαιρετικά τα αντίστοιχα πραγματικά, τόσο μάλιστα που -σε συνδυασμό με το μοναδικό animation- δημιουργείται η αίσθηση στο χρήστη πως είναι μέσα στο αυτοκίνητο και το οδηγεί.

Φυσικά, το περιβάλλον είναι εξίσου εκπληκτικό, όπως κατά τη γνώμη μου είναι το όλο θέμα. Εκπληκτικοί φωτισμοί, εφέ καυσαερίων, φύλλα δέντρων που παρασύρονται από το ρεύμα αέρα που δημιουργούν τα αυτοκίνητα στο πέρασμά τους και -από τα εντυπωσιακότερα- νερά καταρρακτών ή ορμητικών ποταμών υπέροχης σχεδίασης. Επίσης, θα εντυπωσιαστείτε σε ορισμένες πίστες από την ύπαρξη επιβλητικών κτιρίων, πύργων, αρχαίων κάστρων, ακόμα και χωριών με κρυμμένα στενά σοκάκια και στυλ μεσαιωνικό.

Οσον αφορά στα αυτοκίνητα, αν δεν τους συμπεριφερθείτε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, τα σημάδια που θα αφήνετε πάνω τους θα είναι μεν ορατά, όχι όμως όσο ήταν στο NFS 4. Εδώ θα χρειαστούν αρκετά τρακαρίσματα για να δείτε τα εφέ των "τσαλακωμένων" λαμαρινών. Στο NFS 5 τα φανάρια των αυτοκινήτων δεν έχουν δύο σκάλες φω-



Ομορφο τοπίο, ε;

τισμού, όπως τα αντίστοιχα στο 4, αλλά μόνο μία - πλην όμως μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα alarm ή το flash για στροφή δεξιά ή αριστερά. Βέβαια, τοποθετήθηκαν μάλλον για εντυπωσιασμό στα γραφικά, παρά για πρακτικούς λόγους - ποιος θα έχει το νου του να βγάλει flash όταν θα τρέχει σαν παλαβός για να τερματίσει πρώτος;

Από το NFS 3 οι προγραμματιστές της EA φροντίζουν να επενδύουν με εκπληκτική μουσική υπόκρουση τα παιχνίδια, καθώς βέβαια και με ηχητικά εφέ, ιδίως από το τέταρτο μέρος, αφού εκεί ήταν έντονη η παρουσία εφέ προερχόμενων από τις πίστες. Ετσι και στο NFS 5, ενώ τρέχετε ακάθεκτοι, ακούτε παράλληλα ήχους από φάρμες, καμπαναριά ή ορμητικά νερά. Φυσικά, κάθε αυτοκίνητο συνοδεύεται από τα δικά του ηχητικά εφέ, κάτι που είναι λογικό άλλωστε - δεν μπορεί η Porsche 356 του 1956 να παράγει τους ίδιους ήχους με την 911 του 1995.

Συνεπώς, από τα προαναφερόμενα εξάγεται το συμπέρασμα ότι η δουλειά και η προσπάθεια που κατέβαλε το τεχνικό επιτελείο του Need For Speed είναι αξιόλογες και αξίζουν συγχαρητηρίων.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οσον αφορά στα πλήκτρα δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα, αφού -όπως σε όλα τα racing games- δεν είναι πολλά. Εξάλλου, μπορείτε να τα διαμορφώσετε όπως εσείς επιθυμείτε μέσα από τις επιλογές του παιχνιδιού. Ωστόσο, δεν είναι κάτι που πρέπει να σας προβληματίσει. Αντίθετα, κάτι που πρέπει να προσέξετε είναι η κίνηση στους πίσω τροχούς όλων των μοντέλων της Porsche, τα οποία αναλόγως των περιστάσεων και των σεναρίων θα κληθείτε να οδηγήσετε. Σας συμβουλεύω, όταν βλέπετε απότομες στροφές ή στροφές με μεγάλη κλίση, να πατάτε λίγο το φρένο ή έστω να αφήνετε το γκάζι και να το ξαναπατάτε με την είσοδό σας σε αυτές. Βέβαια, κάτι τέτοιο δεν θα χρειαστεί με τα πρώτα μοντέλα της Porsche,



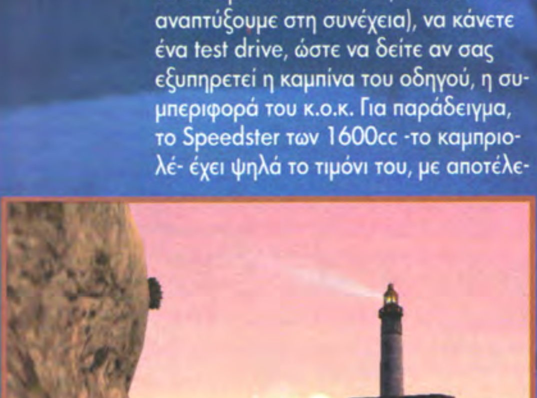
Επιβλητικά μνημεία όπως αυτά θα συναντήσετε πολλά.



Πράσινα χρώματα και με το νούμερο 13... Μήπως φέρνουν λίγο προς Παναθηναϊκό;

όπως το 356 1100cc του '56 που πιάνει μόλις και μετά βίας τα 110χλμ. και σε κατηφόρα. Η οδήγηση με αυτό επιβάλλει να μπαίνετε στις στροφές με ό,τι έχει να δώσει το αμάξι. Αντίθετα, αν αποπειραθείτε να κάνετε κάτι τέτοιο με την GT3, καλύτερα να το ξανασκεφτείτε... Μάλλον θα πάρει φωτιά το αυτοκίνητο με τη σφοδρότητα της σύγκρουσης. Σε γενικές γραμμές, όσο ανεβαίνετε χρονολογικά και τεχνολογικά, λογικό είναι τέτοια αυτοκίνητα να γίνονται ολοένα πιο "νευρικά" στην οδήγησή τους. Επίσης, έχετε υπόψη πως κάθε αυτοκίνητο έχει τη δική του οδική συμπεριφορά και, αν μας επιτρέπεται η έκφραση, το δικό του χαρακτήρα. Συνιστάται, λοιπόν, προτού προβείτε σε αγορά κάποιου μοντέλου (αν επιλέξετε το σενάριο του Evolution, το οποίο θα αναπτύξουμε στη συνέχεια), να κάνετε ένα test drive, ώστε να δείτε αν σας εξυπηρετεί η καμπίνα του οδηγού, η συμπεριφορά του κ.ο.κ. Για παράδειγμα, το Speedster των 1600cc -το καμπριολέ- έχει ψηλά το τιμόνι του, με αποτέλεσμα η ορατότητα να μην είναι η καλύτερη δυνατή, ιδίως στις ανηφόρες. Βέβαια, υπάρχουν οι εξωτερικές κάμερες, αλλά... κακά τα ψέματα! Αλλη η αίσθηση να οδηγείς το αυτοκίνητο κανονικά. Θα επανέλθω στο θέμα της κίνησης στους πίσω τροχούς, αφού πρέπει να αποφύγετε τις απότομες κινήσεις με το τιμόνι, διότι πολύ απλά το πίσω μέρος του αυτοκινήτου θα αρχίσει να σας πετάει πότε δεξιά πότε αριστερά, ενώ συχνά θα κάνετε ανεπιθύμητες περιστροφές και θα χάσετε πολύτιμα δευτερόλεπτα. Προσοχή θέλει και η οδήγηση σε χωματόδρομους ή άλλου είδους δρόμους πέραν της ασφάλτου, όπου η συμπεριφορά του αυτοκινήτου είναι ανάλογη. Εξάλλου, σημαντικό ρόλο παίζουν οι καιρικές συνθήκες, οι οποίες σαφέστατα επηρεάζουν την οδική συμπεριφορά των πολύτιμων Porsche σας.

Οπως όλα τα NFS, έτσι και αυτό η EA φρόντισε να το εμπλουτίσει με ένα πλήρες ιστορικό της Porsche: Πώς ξεκίνησαν τα πρώτα αυτοκίνητα, ποια ήταν η εξέλιξή τους, ποια τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους και τόσα άλλα.



Αγώνες υπό το φως του φάρου.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Ακόμη ένα δυνατό σημείο του NFS 5 είναι τα δύο σενάρια που περιλαμβάνει, καθώς και το Single Race, που σας επιτρέπει να πάρετε μια πρώτη γεύση. Μια και ο λόγος για το Single Race, χωρίζεται σε τρεις κατηγορίες: την Quick Race, όπου επιλέγετε ένα από τα διαθέσιμα αυτοκίνητα και ξεκινάτε τον αγώνα, την Quick Knock Out, όπου με την ολοκλήρωση κάθε γύρου αποκλείεται ο οδηγός που τερματίζει τελευταίος, και την Knock Out, όπου ο τελευταίος αποκλείεται μετά την ολοκλήρωση του αγώνα και όχι του γύρου.

Οπως και να 'χει, κάτι τέτοιο το έχετε δει σε αρκετούς τίτλους του είδους.



Υποθέτω, όμως, πως οι περισσότεροι -αν όχι όλοι- δεν έχετε συναντήσει σενάριο στο οποίο να προσλαμβάνεστε ως test driver μεγάλης αυτοκινητοβιομηχανίας και να καλείστε να φέρετε εις πέρας μία σειρά αποστολών. Στο σενάριο Factory Driver σας εξετάζει αρχικά ο chief test driver της Porsche για να ελέγξει τις ικανότητές σας ως οδηγού. Εφόσον τα καταφέρετε, προσλαμβάνεστε και σας ανατίθεται μία σειρά από αποστολές κληροδοτούμενες από τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας (παλαιότεροι test drivers, ο μηχανικός, ο γενικός διευθυντής και, φυσικά, ο chief test driver. Το καθένα από αυτά έχει το δικό του βιογραφικό και αναλόγως του χαρακτήρα και της δουλειάς του σας αναθέτει μία αποστολή. Φερ' ειπείν, ο μηχανικός συνήθως σας τοποθετεί στην πίστα δοκιμών για να δοκιμάσετε Porsche οι οποί-

ες έχουν υποστεί τροποποιήσεις από αυτόν και ο γενικός διευθυντής σας βγάζει στο δρόμο με αρκετή μάλιστα κίνηση, προκειμένου να παραδώσετε σε πελάτες ή να κάνετε test drive Porsche προς πώληση ή προοριζόμενες για αγώνα. (Αυτού του είδους οι αποστολές ήταν από τις αγαπημένες μου, μια και με τοποθετούσαν σε πίστες που δεν συναντώνται σε άλλο σημείο του παιχνιδιού). Εκεί μάλιστα έκανε την εμφάνισή της και η αστυνομία. Αλίμονο αν έλειπαν οι φίλοι μας με τα μπλε! Η διαφορά με τα περιπολικά σε αυτό το μέρος δεν έγκειται στο ότι σας σταματούν και σας δίνουν κλίση, όπως συνέβαινε σε όλα τα προηγούμενα, αλλά απλώς στο ότι σας καθυστερούν.

Η ποικιλία των αποστολών είναι ικανοποιητική στο Factory Driver. Πέραν των προαναφερομένων, θα συναντήσετε αποστολές οι οποίες περιλαμβάνουν αγώνες με τους άλλους οδηγούς, δοκιμές στο χιόνι και τις Αλπεις και αγώνα με τον Chief Test Driver για να προαχθείτε στη θέση του. Το μόνο αρνητικό σε αυτό το σημείο είναι ότι για να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή θα πρέπει να φέρετε εις πέρας την προηγούμενη. Συνεπώς ετοιμαστείτε για πολλές επαναλήψεις. Ωστόσο, χρειαζόταν πάνω από ένα CD για να δημιουργηθεί ένα περισσότερο interactive σενάριο.

Το δεύτερο σενάριο είναι όπως αυτό που υπήρχε στο NFS 4, όπου είχατε στη διάθεσή σας ένα αρχικό κεφάλαιο, αγοράζατε ένα αυτοκίνητο, συμμετείχατε σε αγώνες, κερδίζατε χρήματα, αναβαθμίζατε το αμάξι σας ή αγοράζατε καινούριο. Κάτι τέτοιο ισχύει και στο NFS 5, με τη διαφορά ότι έχει το χαρακτήρα της εξέλιξης, εξ ου και ο τίτλος του σεναρίου "Evolution". Εχετε ένα αρχικό ποσό και αγοράζετε ένα αυτοκίνητο, με τη διαφορά όμως ότι ξεκινάτε με Porsche της δεκαετίας του '50. Εφόσον καταφέρετε να τερματίσετε στις πρώτες θέσεις, ύστερα από μία σειρά αγώνων, προκρίνεστε στην επόμενη εποχή, όπερ σημαίνει ότι θα εμφανιστούν τα νέα μοντέλα της Porsche που έβγαιναν εκείνη την περίοδο. Ο σκοπός είναι κάποια στιγμή να φτάσετε στη σημερινή εποχή και να αγωνίζεστε με τα σημερινά τέρατα της γιγαντιαίας αυτής αυτοκινητοβιομηχανίας. Πριν από και μετά κάθε αγώνα, μπορείτε να αγοράζετε -ακόμη και μεταχειρισμένα- και να πουλάτε αυτοκίνητα, να τα επισκευάζετε, να τα αναβαθμίζετε με ανταλλακτικά, επίσης να περνάτε μια βόλτα από το φανοποιείο και να τα βάφετε ή και να αλλάζετε το χρώμα του εσωτερικού του αμαξιού. Οι επιλογές είναι πολλές, τι να πρωτογράψουμε.

## ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΑΓΩΝΕΣ ΣΤΟ INTERNET!

**Οι αγώνες με άλλους παίκτες στο Δίκτυο ήταν κάτι που έλειπε από τη σειρά Need For Speed. Τούτο είναι πλέον εφικτό, αρκεί να επισκεφθείτε το www.earacing.com. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι register για να αποκτήσετε τον προσωπικό σας λογαριασμό και... είστε έτοιμοι.**






Ετοιμοι; Φύγατε!



Με την 911 Coupe στα σοκάκια του Monte Carlo.

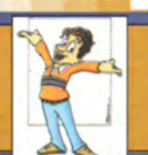
### ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το μόνο αρνητικό σημείο που θα μπορούσα να εντοπίσω όσον αφορά στο Single Player mode αφορά στην αντοχή στο χρόνο. Απαξ και ολοκληρώσετε τόσο το Factory Driver όσο και το Evolution, δεν μένει κάτι άλλο για να σας κρατήσει μπροστά από την οθόνη. Βεβαίως, υπάρχει -και καιρός ήταν- το Multiplayer mode για τους αγώνες στο Διαδίκτυο, οι οποίοι -πιστέψτε με- έχουν πολύ ενδιαφέρον. Από εκεί και πέρα η αρμονία των οπτικοακουστικών εφέ με το gameplay δεν μας επιτρέπουν να έχουμε αρνητικές εντυπώσεις από το νέο δημιούργημα της EA, το Need For Speed: Porsche 2000.

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 95 |
| ΗΧΟΣ | 95 |
| GAMEPLAY | 85 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 78 |

**90**



**Το Need For Speed: Porsche 2000 αποτελεί μία εξαίρετη λύση για τους λάτρεις των rally sims.**

# Alien Nations

***Τα τελευταία δύο χρόνια οι τίτλοι που δείχνουν να πλησιάζουν σε απήχηση τα κλασικά war RTS, όπως τα Warcraft ή Red Alert, είναι τα progressive strategies, τα παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου δηλαδή, τα οποία βασίζονται περισσότερο στο κατασκευαστικό και οικονομικό μέρος από ό,τι στο πολεμικό. Ηδη έχουμε δει τα πολύ καλά Caesar 3 και Pharaoh από τη Sierra, το Settlers 3 από την Blue Byte, το υπέροχο Anno 1602 από την Infogrames, το Knights & Merchants από την I-Magic και, τελευταία, το Theocracy από τη Philos. Το Alien Nations είναι ακόμη ένα real time strategy που έχει βασιστεί σχεδόν εξ ολοκλήρου στα Settlers, φιλοδοξώντας να ξεχωρίσει σε μία κατηγορία παιχνιδιών που αναπτύσσεται σταθερά, αποσπώντας όλο και μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς.***

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
JOWOOD

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium MMX στα 200MHz, 3MB RAM, 150MB στο σκληρό συν 100MB για swap file, 2MB PCI κάρτα γραφικών, Direct X 6.0 συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM, Windows 95/98/2000

*του Σωτήρη Μπέλλου*

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Βέβαια, ο όρος "progressive strategy" ακόμα δεν έχει καθιερωθεί "επισήμως", με αποτέλεσμα σε ξένα περιοδικά, παιχνίδια όπως το Pharaoh να αναγράφονται απλώς ως RTS. Σωστό, αλλά RTS είναι και το Starcraft που, αν και -θεωρητικά- υπάγεται στην ίδια κατηγορία με το Pharaoh, στην ουσία απέχει έτη φωτός σε ό,τι αφορά το gameplay. Κατασκευή και -το κυριότερο- διαχείριση πόλης, εμπόριο, ανέγερση μνημείων και ελάχιστες μάχες στο ένα παιχνίδι, βασικές κατασκευές, παραγωγή σχεδόν εξ ολοκλήρου πολεμικών μονάδων και έντονες μάχες στο άλλο. Τα περισσότερα δε sites στο Internet συνεχίζουν την ίδια λανθασμένη πολιτική: RTS αποκαλούν το ένα, RTS και το άλλο. Αραγε υπολογίζουν καθόλου τον αναγνώστη ή μήπως θεωρούν ότι δεν έχει απαιτήσεις εκτός από το να δει τη βαθμολογία κι αυτό ήταν όλο; (Ελπίζω όχι!) Τέλος πάντων, ευελπιστώ ότι αργά ή γρήγορα το πρόβλημα θα λυθεί με την -επιτέλους- καθιέρωση των απαραίτητων ορολογιών που χρειάζονται για να κάνουμε σωστά τη δουλειά μας.

### ΟΣΑ ΦΕΡΝΕΙ Ο ΠΕΛΑΡΓΟΣ!

Μέχρι τώρα έχουμε δει να χρησιμοποιούνται κάθε είδους "προφάσεις" εκ μέρους των εταιριών προκειμένου να δικαιολογηθεί η αέναη μάχη μεταξύ των τυπικών δύο ή τριών -ακόμα και περισσότερων- φυλών σε ένα RTS. Στο Alien Nations, όμως, για όλα φταίνε οι πελαργοί (!). Υπάρχει μάλιστα μια παρεούλα από αυτούς, ο καθένας εκ των οποίων, επειδή προφανώς δεν είχε κάτι καλύτερο να κάνει, δημιούργησε μία δική του φυλή. Ο ένας έφτιαξε τους αγαθούς Pimmons, ο άλλος -περισσότερο εμπνευσμένος πέρα από κάθε αμφιβολία- τις πανέμορφες Amazons και ο τρίτος τους πολεμοχαρείς Sajki. Προκειμένου δε να διαπιστωθεί ποιου το δημιούργημα είναι ανώτερο, τους έριξαν σε έναν πλανήτη για να δουν ποιος θα επικρατήσει.



**Προσέξτε το design των κτιρίων των Sajki.**

Το σενάριο, παρ' ότι αρχικά με ξάφνιασε ευχάριστα με την εξυπνάδα και το χιούμορ του, δεν έπαψε να με προβληματίζει ούτε μια στιγμή ως προς την προέλευσή του. Μου θύμιζε έντονα το σενάριο του Settlers 3, όπου οι τρεις θεοί είχαν δημιουργήσει τις δικές τους φυλές και τις είχαν βάλει να πολεμήσουν, απλώς για να δουν ποια είναι η τελειότερη, κερδίζοντας έτσι την εύνοια του Αγνωστου θεού. Κάτι τραγικά παρόμοιο ισχύει και στο Alien Nations, μόνο που αντί για τους θεούς έχουμε τρεις πελαργούς. Οι άνθρωποι, δηλαδή, της JoWood ουσιαστικά αντέγραψαν (ή -sic- τροποποίησαν) το σενάριο του Settlers 3 δίνοντάς του διαφορετικό εξώφυλλο, κάτι που -στο δικό μου λεξικό τουλάχιστον- ισοδυναμεί με κλοπή πνευματικής ιδιοκτησίας. Μάλιστα, η εν λόγω άποψη επιβεβαιώνεται και από τις υπόλοιπες πτυχές του παιχνιδιού, οι οποίες βασίζονται σε μεγάλο βαθμό στα διάσημα παιχνίδια της BlueByte.

## GAMEPLAY

Το Alien Nations ακολουθεί τα πρότυπα των progressive strategies που έχουν καθιερώσει τα μοναδικά Settlers, δίνοντας στην οικονομία τον πρώτο λόγο. Εδώ οι πρώτες ύλες είναι οι τυπικές: πέτρα, ξύλο, χρήμα και φαγητό. Στη συνέχεια, όμως, θα χρειαστεί να εξορύξετε και σίδηρο, ενώ όσο θα μεγαλώνει η πόλη σας, οι κάτοικοί της θα γίνονται περισσότερο απαιτητικοί, απαιτώντας τα δημοφιλέστερα είδη πολυτελείας του πλανήτη: κέικ από σοκολάτα, γλειφιτζούρια και χυμό από...μανιτάρια. Το παιχνίδι διαθέτει αίσθηση του χιούμορ, κάτι που είναι φανερό τόσο στην επιλογή των φυλών (οι κούκλες, τα χαζά αρσενικά και τα κτήνη) όσο και στην εμφάνιση και τις ιδιότητες ορισμένων κτιρίων ή πολεμικών μονάδων.

Το πρώτο ιδιαίτερα ενθαρρυντικό μήνυμα του παιχνιδιού είναι ότι οι μονάδες ελέγχονται εξ ολοκλήρου από τον παίκτη! Δεν ισχύει, δηλαδή, η λογική των περισσότερων παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας, όπου ο παίκτης απλώς χτίζει τα κτίρια στις κατάλληλες θέσεις και οι εργάτες αναλάμβαναν δουλειά μόνοι τους. Εδώ ισχύουν τα γνωστά σε όλους μας από κόσμους όπως αυτοί του Warcraft 2 ή του Age of Empires, όπου ο παίκτης ελέγχει κάθε unit του ξεχωριστά.

Η δομή του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένη σχεδόν σε όλα τα σημεία, εκτός από δύο, ίσως τα σπουδαιότερα. Πρώτον, όσον αφορά στο χρήμα, χρησιμοποιείται μία ρεαλιστική λογική, που όμως συχνά δυσκολεύει κατά πολύ τα πράγματα. Συγκεκριμένα, κάθε κτίριο έχει ένα σταθερό κόστος λειτουργίας, κάτι που σημαίνει ότι όταν κατασκευάσετε μία ολόκληρη πόλη, θα δείτε τα οικονομικά σας να τσακίζονται από το συνολικό κόστος. Βέβαια, τα έσοδά σας είναι μόνιμα και έχουν να κάνουν με τον αριθμό των πολιτών σας ("παράγονται" από κάθε σπίτι που χτίζετε), ωστόσο συχνά είναι πολύ περισσότερα από αυτά που μπορείτε να αντέξετε. Μην ανησυχείτε όμως, καθώς υπάρχουν λύσεις. Μπορείτε να απενεργοποιήσετε (shut down) τις λειτουργίες κάποιων ή να αναπτύξετε το εμπόριο με τις άλλες φυλές, πουλώντας μέσω των marketplaces τα αγαθά που περισσεύουν. Δεύτερο πρόβλημα είναι το φαγητό. Θεωρώ ότι είναι προτιμότερο να απουσιάζει αυτή η παράμετρος ή, αν υπάρχει, να είναι απλουστευμένη (όπως στο Settlers 3, όπου φαγητό χρειάζονταν μόνο οι εργάτες των ορυχείων σας). Τούτο διότι ο εν λόγω παράγοντας, τις περισσότερες φορές που έκανε την εμφάνισή του, προκαλούσε έναν διαρκή πονοκέφαλο στον παίκτη, μια πίεση που δεν ταιριάζει με παιχνίδια αντικείμενο των οποίων είναι η δημιουργία. Οι περισσότεροι προγραμματιστές, μάλιστα, τείνουν να αποφύγουν το πρόβλημα, όπως η Sierra που βελτίωσε τη μέθοδο συλλογής φαγητού στο Pharaoh σε σχέση με το Caesar 3, καθιστώντας την πιο εύκολη.

Τα δύο προαναφερθέντα προβλήματα θα σας κάνουν να βαρεθείτε το παιχνίδι σχετικά νωρίς. Συν, ίσως, το γεγονός ότι ο τίτλος κυλά αρκετά αργά, ακόμα και για progressive strategy. Κρίμα διότι η JoWood, όταν δεν αντέγραψε το Settlers και έβαλε τη φαντασία της να δουλέψει, παρήγαγε ορισμένες ομολογουμένως έξυπνες ιδέες.

## ΧΙΟΥΜΟΡ & ΕΞΥΠΝΕΣ ΙΔΕΕΣ

Το Alien Nations παρουσιάζει έναν αρκετά μεγάλο κατάλογο από κτίρια, τα



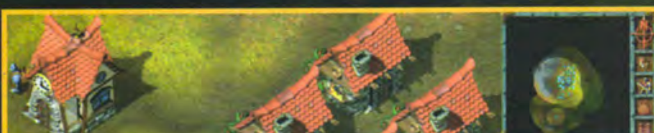
**Ιδού το πιο αστείο κτίριο που έχει εμφανιστεί ποτέ σε RTS. Η φάρμα καλλιέργειας σκουληκιών των Sajki!**

οποία μπορείτε να χτίσετε. Εκτός από τα δύο βασικά (το σχολείο όπου εκπαιδεύετε το λαό σας παρέχοντάς του ορισμένες ειδικότητες και το εργαστήριο όπου κάνετε researches), έχετε τη δυνατότητα να κατασκευάσετε φάρμες που καλλιεργούν το special προϊόν κάθε φυλής, το οποίο μπορεί να μετατραπεί και σε φαγητό, barracks για την εκπαίδευση των στρατιωτών σας, ορυχεία εξόρυξης σιδήρου, arms factories όπου θα κατασκευάσετε τα όπλα σας κ.λπ. Σημειώστε ότι για τη συλλογή των απαραίτητων ξύλου και πέτρας δεν χρειάζεται να στήσετε τα ανάλογα κτίρια. Απλώς οι lumberjacks και οι stonecutters σας μεταφέρουν τις πρώτες ύλες στο αρχηγείο που λειτουργεί και ως αποθήκη. Από το Alien Nations μπορεί να απουσιάζει το εκπληκτικό βάθος του Settlers 3 ή του Anno 1602, ωστόσο η λεπτομέρεια που περιέχεται είναι αρκετή.

Παράλληλα, παρουσιάζονται νέες ιδέες, όπως η δυνατότητα κατασκευής πρεσβείας, όπου ο/η πρέσβης αναλαμ-

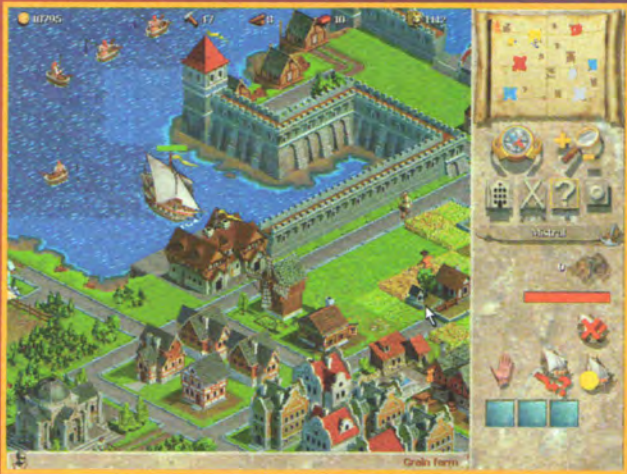



**Οι τρεις φυλές του παιχνιδιού.**



**Η ρημοτομία πλην ελαχίστων εξαιρέσεων δεν παίζει ιδιαίτερο ρόλο.**

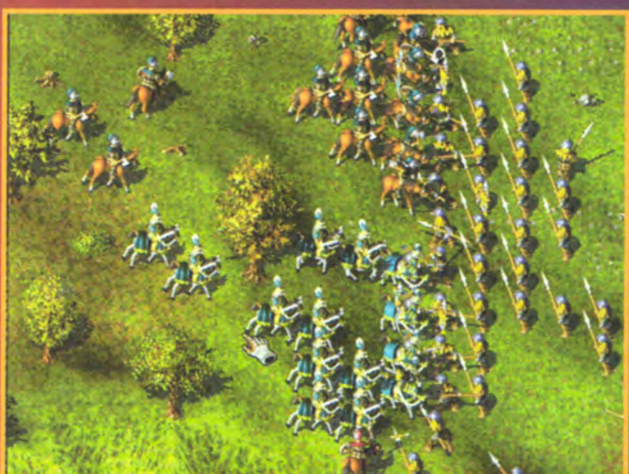
## ΑΛΛΑ RTS ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ



**ANNO1602:** Ενα strategy μεγάλης λεπτομέρειας που μας τοποθετούσε στα 1602, στον νέο κόσμο που είχε πρόσφατα ανακαλυφθεί. Ατού του το λεπτομερές σύστημα οικονομίας και οι εκπληκτικές ναυμαχίες.




**Caesar3:** Η τρίτη συνέχεια της πολυβραβευμένης σειράς της Sierra που, όμως, αντιμετώπιζε προβλήματα στην τεχνητή νοημοσύνη. Ενας κατά τα άλλα πολύ καλός τίτλος.



**Knights and Merchants:** Ενας πολύ πετυχημένος τίτλος από την I-Magic, ο οποίος όμως "εκδιώχθηκε" από το σύνολο του ξένου Τύπου, εντελώς αδικαιολόγητα κατά την άποψή μου.




**Settlers 3:** Κατά πολλούς ο βασιλιάς του είδους. Η τρίτη συνέχεια μίας ιδιαίτερα πετυχημένης τριλογίας από τη γερμανική BlueByte.

βάνει τα των διπλωματικών σχέσεων με τις άλλες φυλές, τράπεζας, η οποία αυξάνει σημαντικά τα έσοδά σας, και animal farms, όπου εκπαιδεύετε τέρατα (μόνο τέρατα δεν δείχνουν) και τους αναβάτες τους. Επίσης, αν δεν προσέξετε την ποιότητα ζωής των κατοίκων σας και δεν προβείτε στην κατασκευή των απαραίτητων κτιρίων (π.χ. ταβέρνες ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων, αφού το αντίστοιχο κτίριο των Sajki ονομάζεται Hall of Orgies!), ναών, κέντρων ενημέρωσης (πρατήρια διανομής εφημερίδων ή τα κτίρια των Sajki, όπου ένας κύριος με... ντουντούκα αναλαμβάνει τα της ενημέρωσης των πολιτών), αστυνομικών τμημάτων και χώρων θεαμάτων (π.χ. τσίρκο ή αρένες), θα δείτε την εγκληματικότητα να αυξάνεται και έναν-δύο ταραχοποιούς να κάνουν την εμφάνισή τους! Πρόκειται για πολύ επικίνδυνα άτομα (φυσικά αστειεύομαι) που κυνηγούν τους νομοταγείς πολίτες σας, μέχρι να τους αρπάξει το χέρι του νόμου!

Ο κόσμος του παιχνιδιού αποδίδεται με ιδιαίτερο χιούμορ, όσον αφορά αφ' ενός στην όψη των μονάδων σας και αφ' ετέρου στις λειτουργίες ορισμένων κτιρίων. Ειδικά οι Sajki καταλαμβάνουν μακράν την πρώτη θέση σε αυτόν τομέα, αφού διαθέτουν φάρμα εκτροφής σκουληκιών! Ο υπεύθυνος της φάρμας... φυτεύει κοτόπουλα, ψάρια και κρέατα, ώστε να "πιάσουν" σκουλήκια, τα οποία οι μεταφορείς αναλαμβάνουν να μεταφέρουν στις αποθήκες. Ακόμη, σατιρίζονται με πολύ έξυπνο τρόπο οι πρέσβεις κάθε φυλής, οι οποίοι παρουσιάζονται ντυμένοι με φράκα, ενώ οι Αμαζόνες κυκλοφορούν με μπικίνι και ψηλό καπέλο!

### ΠΟΛΕΜΟΣ

Οπως στα περισσότερα -αν όχι σε όλα τα- παιχνίδια του είδους, ο πόλεμος παίζει δευτερεύοντα ρόλο: Είναι υπεραπλουστευμένος και έχει τη μορφή "αναγκαίου κακού" για το παιχνίδι. Υπάρχουν, βέβαια, αρκετά είδη units, ορισμένα εκ των οποίων είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικά (όπως οι σαμποτέρ και τα τέ-

ρατα που εκρήγνυνται), αλλά δεν καταφέρνουν να αλλάξουν τη γενική εικόνα. Σε αυτού του είδους τα παιχνίδια, εκτός ίσως από το Theocracy (με τις εκατοντάδες μονάδες), το Anno 1602 (κυρίως λόγω των επιβλητικών πλοίων) και το Knights and Merchants (ποικιλία μεσαιωνικών μονάδων), δεν έχουμε δει κάτι έστω άνω του μετρίου σε ό,τι αφορά τις μάχες. Μάλλον ο λόγος είναι το γεγονός ότι οι προγραμματιστές εστιάζουν στο κατασκευαστικό τμήμα, το οποίο λανσάρουν ως βασική δύναμη του παιχνιδιού, αφήνοντας το πολεμικό τμήμα παραμελημένο.

Δεν μπορώ να γράψω με σιγουριά ότι έχουν άδικο. Αλλωστε, υπάρχει ένα αρκετά μεγάλο κοινό προσανατολισμένο σε παιχνίδια στρατηγικής οικονομικής φύσεως και μόνο, αλλά, αν κάποτε υπάρξει το τέλειο παιχνίδι strategy, πιστεύω ότι θα συνδυάζει ιδανικά τον οικονομικό παράγοντα με τις δυνατές μάχες. Ηδη ένα από τα πληρέστερα RTS που κυκλοφορούν, το AOE2: Age of Kings, προσεγγίζει κατά πολύ τον παραπάνω συνδυασμό. Μην παρασύρεστε από τις έντονες μάχες. Θυμηθείτε μόνο τις τέσσερις διαφορετικές πρώτες ύλες, το εμπόριο και τα πολλά researches.

## ST: ARMADA UPDATE

**Το παρόν ένθετο έχει να κάνει με ορισμένες νέες πληροφορίες για το Armada που παρουσίασα στο προηγούμενο τεύχος. Συγκεκριμένα, έγραφα τότε ότι το παιχνίδι έχει συνολικά τέσσερις campaigns. "Ε, και πού είναι το πρόβλημα" θα μου πείτε. Βλέπετε, η Activision φρόντισε να εφοδιάσει το Armada με μία πέμπτη campaign, η οποία δεν είναι bonus (έχει να κάνει, δηλαδή, με την ιστορία του παιχνιδιού), αλλά ο τρόπος με τον οποίο ξεκινά μπορεί άνετα να της προσδώσει τον παραπάνω χαρακτηρισμό! Για να την ξεκινήσετε πρέπει να μετακινήσετε τον mouse pointer στη μέση της οθόνης επιλογής campaigns, όπου -εντελώς ξαφνικά- θα δείτε να σχηματίζεται το Omega Particle! Απαραίτητη προϋπόθεση, φυσικά, να έχετε τερματίσει τις υπόλοιπες τέσσερις campaigns. Ομολογώ ότι μόλις το έμαθα (με πληροφόρησε εν μέσω αλαλαγμών και άκρατων πανηγυρισμών ο φίλος Αχιλλέας Οικονόμου) έπεσα από τα σύννεφα, πρώτον διότι νόμιζα πως είχα τερματίσει το παιχνίδι (πολύ μυστικοπάθεια αυτή η Activision, αφήστε που δεν έχω χρόνο να παίξω τις νέες αποστολές. Οχι τίποτε άλλο, αλλά έτσι μου χάλασε το σερί) και, δεύτερον, διότι το πληροφορήθηκα μόλις η ύλη του περιοδικού "είχε κλείσει".**
**Τέλος πάντων, έστω και καθυστερημένα παραθέτω το παραπάνω tip. (Συγγνώμη, Activision, μήπως έπρεπε να μυρίσουμε τα νύχια μας; Αφήστε που τα έγκυρα sites όχι μόνο δεν το ανέφεραν τότε, αλλά δεν έκαναν καν λόγο για τις campaigns.) Βέβαια τα νέα δεδομένα δεν διαφοροποιούν την τελική άποψή μου για το παιχνίδι - ίσως να του έδινα μία μονάδα παραπάνω στην τελική βαθμολογία.**
**Τέλος, ο φίλος Χρήστος (φανατικός Τρέκι) με πληροφόρησε ότι το παιχνίδι δεν έτρεχε με τίποτα στον υπολογιστή του, ο οποίος υπερβαίνει κατά πολύ τις ελάχιστες απαιτήσεις του τίτλου. Εψαξα το θέμα και βρήκα ότι το Armada παρουσίασε αρκετά bugs και σε άλλους. Ειλικρινά, πάντως, στον υπολογιστή στον οποίο το εγκατέστησα δεν υπήρξε πρόβλημα! Σημειωτέον πως έχω μακρά προϊστορία σε illegal operations, bugs, crashes και όλα τα σχετικά. Λέτε να αλλάζει η τύχη μου;**

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του τίτλου είναι πολύ όμορφα. Ζωγραφιστά, με πολλές λεπτομέρειες και μεγάλες δόσεις χιούμορ. Η γενική γραμμή τους, όμως, θυμίζει έντονα το Settlers 3, σε σημείο που, όταν πρωτοείδα το παιχνίδι, νόμιζα ότι ήταν νέο expansion για τη γνωστή τριλογία. Ξεχωρίζουν σαφώς τα όμορφα κτίρια που αποδίδουν την ατμόσφαιρα ενός φανταστικού, παραμυθένιου κόσμου. Το animation των μονάδων δεν έχει να παρουσιάσει κάτι το ιδιαίτερο, αλλά τουλάχιστον δεν σπάει με την εμφάνιση πολλών μονάδων στην οθόνη. Βέβαια, το τελευταίο συμβαίνει αρκετά συχνά στον υπολογιστή των minimum απαιτήσεων (συμπάσχει, μάλιστα, και το scrolling της οθόνης), αλλά κάτι τέτοιο δυστυχώς είναι αναμενόμενο. Τέλος, μία ευχάριστη έκπληξη είναι το zoom out που προσφέρεται στον παίκτη και το οποίο του επιτρέπει να παρακολουθεί εποπτικά τα όσα διαδραματίζονται στην οθόνη.

Ο ήχος, από την άλλη, είναι μάλλον μέτριος. Οπως και στα περισσότερα παιχνίδια του είδους, speeches των μονάδων δεν υπάρχουν, ενώ όπου υπάρχει speech (η τυπική φωνή που μας πληροφορεί για τα τεκταινόμενα) είναι μέτριο. Η μουσική, τέλος, ακολουθεί το γενικό κλίμα με απλώς συμπαθητικά κομμάτια, που αμέσως μετά το παιχνίδι δεν υπάρχει περίπτωση να συγκρατήσετε.



**Το μέγιστο zoom out του παιχνιδιού.**

### ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Alien Nations είναι ακόμη ένα παιχνίδι που, στηριζόμενο στα πασίγνωστα Settlers, προσπαθεί να δημιουργήσει τον δικό του κόσμο. Αλλοτε με καινοτομίες, όπως τα embassies και τα banks, και άλλοτε χρησιμοποιώντας "δανεισμένες" -κυρίως από το Settlers 3- μεθόδους, όπως η επέκταση των συνόρων με την κατασκευή outposts.

Σε γενικές γραμμές, βρήκα το Alien Nations καλό, αλλά όχι τόσο ώστε να αποτελέσει ισχυρό αντίπαλο για τα αναγνωρισμένα παιχνίδια του είδους που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Το βασικότερο ελάττωμά του είναι η διαρκής πίεση που ασκεί η ανάγκη για φαγητό και χρήμα και η απαίτηση άψογου προγραμματισμού προκειμένου να ελέγξετε την πόλη σας όταν αποφασίσετε να τη μεγαλώσετε. Το fantasy μέρος με έντονο χιούμορ και ο σκληρός ρεαλισμός όσον αφορά στο φαγητό και το χρήμα νομίζω ότι δεν ταιριάζουν, τουλάχιστον όχι στον κόσμο του Alien Nations. Πάντως, διαθέτει ισχυρές δόσεις χιούμορ, έξυπνο -αν και δανεισμένο- σενάριο, όμορφα γραφικά και αρκετό -όχι όμως του επιπέδου άλλων τίτλων- βάθος. Το προτείνω, αν και με επιφύλαξη, μόνο στους φίλους παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας.

PC

**ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 87 |
| ΗΧΟΣ | 71 |
| GAMEPLAY | 72 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 69 |
| ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ | 72 |

**71**



**Ακόμη ένα συμπαθητικό strategy που προσπαθεί να μιμηθεί τα Settlers, αλλά δεν καταφέρνει να ξεχωρίσει. Στα θετικά του καταγράφονται τα πολύ όμορφα γραφικά και το έξυπνο χιούμορ.**

# F1 2000

***Ενα από τα πιο συναρπαστικά πρωταθλήματα παγκοσμίως βρίσκεται σε εξέλιξη. Πρόκειται για το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα 2000 FIA Formula 1 World Championship, το οποίο, ως γνωστόν, προκαλεί ανεξέλεγκτα ρίγη συγκινήσεως στους φίλους της αγωνιστικής οδήγησης και όχι μόνο. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές οδεύουμε αισίως προς τον τρίτο αγώνα του φετινού πρωταθλήματος, που αναμένεται εξαιρετικά συναρπαστικό. Αραγε ο Michael Shumacher θα καταφέρει αυτή τη φορά να στεφθεί πρωταθλητής;***

*του Γιάννη Τζοΐτη*

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
ELECTRONIC ARTS

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
PII στα 233MHz, 64MB RAM, κάρτα γραφικών DirectX 7.0 συμβατή, 70MB χώρος στο σκληρό δίσκο

**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Για την EA Sports τι να πει κανείς; Είναι πασίγνωστο ότι αποτελεί συνώνυμο της εξομοίωσης των δημοφιλέστερων αθλητικών διοργανώσεων. Οι περισσότερες και πλέον επιτυχημένες εξομοιώσεις φέρουν τη σφραγίδα της. Μην περιμένετε όμως ν' απαριθμήσω τίτλους. Τους γνωρίζετε πολύ καλύτερα από μένα. Το γεγονός, λοιπόν, ότι κυκλοφόρησε τον εξομοιωτή του φετινού πρωταθλήματος της Formula 1 δεν θα μπορούσε παρά να σκορπίσει απλόχερα τον ενθουσιασμό στην κοινότητά μας. Δεν είναι και λίγο πράγμα, εξάλλου, να μεταμορφώνεσαι από τη μια στιγμή στην άλλη σε κορυφαίο οδηγό της Formula 1 και να πιλοτάρεις κάποιο απ' τα μονοθέσια θαύματα της τεχνολογίας. Εστω κι αν αυτό συμβαίνει εικονικά, η συγκίνηση είναι δεδομένη, αφού η εξομοίωση αφορά σε υψηλά επίπεδα ρεαλισμού.



## ΣΥΝΝΕΦΑ... ΝΕΑΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ

Πάνω που πίστευα ότι η τελευταία αναβάθμιση του υπολογιστή μου μόλις που διένυε την εφηβική ηλικία της, ήρθε αυτός ο τίτλος για να με χαστουκίσει ηχηρά και να με επαναφέρει στη ζοφερή πραγματικότητα. Αν δεν καταλάβατε, προσπαθώ να σας πω όσο πιο διπλωματικά και ήπια μπορώ ότι για να απολαύσετε αυτά που προσφέρει το F1 2000, πρέπει να διαθέτετε ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ. Ωστόσο, θα αποζημιωθείτε στο ακέραιο, αφού θα θαυμάσετε τα πιο υπέροχα γραφικά που έχουν παρουσιαστεί σε παρόμοιο παιχνίδι. Με όλα τα εφέ ενεργοποιημένα και με τη μέγιστη δυνατή ανάλυση, το θέαμα είναι μαγικό. Ο ψηφιακός κόσμος στον οποίο θα πρωταγωνιστήσετε πολύ λίγο διαφέρει από τον πραγματικό. Τα μονοθέσια απεικονίζονται με τη μέγιστη δυνατή λεπτομέρεια και τα αμαξώματά τους λάμπουν. Ειλικρινά δεν ξέρω εάν είναι εφικτή η επισήμανση κάποιας ατέλειας ή κάποιου στοιχείου, τέλος πάντων, που να τα διαχωρίζει από τα πραγματικά. Το σχήμα, τα χρώματα ακόμα και οι διαφημίσεις στα αμαξώματα έχουν αποδοθεί με τη μέγιστη δυνατή πιστότητα. Σε ό,τι αφορά τα πιλοτήρια (cockpits), αυτά διακρίνονται για τον επίσης λεπτομερή σχεδιασμό τους. Αρκεί να δει κανείς το τιμόνι, το οποίο, διαθέτοντας οθόνη υγρών κρυστάλλων, απεικονίζει γραφικά την κατάσταση του αυτοκινήτου. Ετσι, προσφέρει στον οδηγό τη δυνατότητα να το επιβλέπει εύκολα και γρήγορα. Πρώτη φορά βλέπω να υλοποιείται αυτό το χαρακτηριστικό και ομολογώ ότι έμεινα άφωνος. Αλλά είπαμε, για την EA Sports πρόκειται. Οι πίστες του παγκόσμιου πρωταθλήματος ακολουθούν κατα πόδας, εντυπωσιάζοντας κι αυτές. Αποτελούν σχολαστική απεικόνιση των πραγματικών και μάλιστα γίνονται εύκολα αναγνωρίσιμες, αφού ως background μερικές χρησιμοποιούν φωτορεαλιστικές εικόνες. Τα διάφορα εφέ που απεικονίζουν τα νέφη από τα φρεναρίσματα ή τις γραμμές που αφήνουν τα ελαστικά στην άσφαλτο, καθώς και αυτά που χρησιμοποιούνται για να αναδείξουν τις συγκρούσεις των μονοθέσιων, είναι απίστευτα. Τι άλλο να πω; Δείτε τα και θα με θυμηθείτε.



**Μία γεμάτη χάρη, αρμονία και απίστευτη ιπποδύναμη μονομαχία.**

Στο σημείο αυτό πρέπει να διευκρινίσω ότι οι κάτοχοι ασθενέστερων μηχανημάτων δεν θα πρέπει να αποθαρρυνθούν από τα όσα ανέφερα. Το παιχνίδι περιλαμβάνει πλήθος αναλύσεων και επιλογών απεικόνισης των γραφικών, έχοντας προβλέψει και για τους λιγότερο προνομιούχους. Ετσι, με κάποιους συμβιβασμούς στη λεπτομέρεια της απεικόνισης, μπορούμε να αποκτήσουμε την επιθυμητή ταχύτητα, προκειμένου να παίξουμε ικανοποιητικά τον τίτλο.

## ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ

Για να ξεκινήσει η δράση δεν έχουμε παρά να δημιουργήσουμε ένα προφίλ παίκτη και να επιλέξουμε το είδος του αγώνα στο οποίο θα τεστάρουμε τις ικανότητές μας. Μπορούμε λοιπόν να συμμετάσχουμε στην ημέρα δοκιμών (Test Day), στον γρήγορο αγώνα (Quick Race), στον αγώνα Grand Prix και, τέλος, στο κανονικό πρωτάθλημα (Championship). Κοινό χαρακτηριστικό των τριών πρώτων επιλογών είναι η δυνατότητα ρύθμισης κάποιων παραμέτρων που αφορούν στις συνθήκες κάθε αγώνα. Επιλέγοντας Test Day, μπορούμε να βγούμε στην πίστα της αρεσκείας μας με το μονοθέσιο των ονείρων μας και ουσιαστικά μόνοι ή με αριθμό αντιπάλων που εμείς θα καθορίσουμε, να εξασκηθούμε απρόσκοπτα, συμπληρώνοντας γύρους. Εδώ μπορούμε να ρυθμίσουμε παραμέτρους όπως οι χρήση των καυσίμων ή μηχανικές βλάβες που πιθανώς να παρουσιαστούν, έτσι ώστε σταδιακά να εξοικειωθούμε με τις απαιτητικές συνθήκες των αγώνων του πρωταθλήματος.

Παίρνοντας μέρος σε έναν γρήγορο αγώνα (Quick Race), αποκτάμε τη δυνατότητα να τρέξουμε σε μεμονωμένους αγώνες, παρακάμπτοντας τα δοκιμαστικά ή το ζέσταμα των ελαστικών, αφού προτού ξεκινήσουμε, μπορούμε να ρυθμίσουμε εύκολα και γρήγορα τις συνθήκες του αγώνα, από τη θέση που θα καταλάβουμε στην εκκίνηση έως τους κανόνες για τις σημαίες.

Ενα βήμα πριν από την επίσημη συμμετοχή μας στο πρωτάθλημα αποτελεί ο αγώνας Grand Prix. Επιλέγοντας πίστα και αυτοκίνητο, εξομοιώνουμε, σε μεμονωμένο αγώνα, τις συνθήκες που επικρατούν στους αγώνες του πρωταθλήματος. Κι εδώ μπορούμε να ρυθμίσουμε κάποιες παραμέτρους, όχι όμως και να αποφύγουμε τις διάφορες φάσεις (sessions) που προηγούνται του κανονικού αγώνα (qualify, warm up κ.λπ.).

Εάν σε αυτή τη δοκιμασία οι επιδόσεις μας είναι ικανοποιητικές, τότε και μόνο τότε θα ήταν φρόνιμο να δοκιμάσουμε το μαρτύριο του κανονικού πρωταθλήματος. Βλέπετε το F1 2000 είναι ιδιαίτερα προκλητικό, απαιτώντας καλή προετοιμασία και εξοικείωση, αν θέλουμε η καριέρα μας να είναι επιτυχημένη. Οπως ακριβώς και στην πραγματικότητα.

Τώρα για το Championship δεν χρειάζεται νομίζω να πούμε πολλά. Απλώς επιτρέψτε μου να σας ευχηθώ καλή τύχη, γιατί θα τη χρειαστείτε. Κάτι που επίσης θα χρειαστείτε είναι το εγχειρίδιο χρήσης που συνοδεύει το παιχνίδι. Μεταφρασμένο άψογα στα ελληνικά, γίνεται εύκολα κατανοητό και αποτελεί σίγουρα έναν χρήσιμο οδηγό για τα πρώτα μας βήματα. Περιέχει, εκτός των άλλων, σύντομα βιογραφικά όλων των οδηγών, καθώς και χρήσιμες πληροφορίες για τις ομάδες και τις πίστες του πρωταθλήματος. Το σπουδαιότερο όμως είναι κάποια μαθήματα, τα οποία αναλύουν τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να διασχίζει κάποιος συγκεκριμένα σημεία των διαδρομών, χρησιμοποιώντας τόσο επεξηγηματικά σχόλια όσο και κατάλληλα σχήματα για μεγαλύτερη ευκολία στην κατανόησή τους.

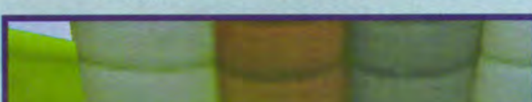
## ΠΟΛΛΑΠΛΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

Οι ψηφιακοί αντίπαλοι, όπως και οι ίδιοι θα διαπιστώσετε, είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικοί και θα σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Τίποτα όμως δεν συγκρίνεται με τον ανταγωνισμό ανθρώπινων αντιπάλων, κι ελπίζω ότι σε αυτό

### ΑΠ' ΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ

**Αυτές είναι μόνο μερικές από τις πάμπολλες κάμερες, οι οποίες αναλαμβάνουν να σας βάλουν στη θέση του οδηγού.**





Κάπου εδώ ο αγώνας τελείωσε.

## ΟΙ ΠΙΣΤΕΣ

**Απολαύστε τη γραφική απεικόνιση μερικών σημαντικών διαδρομών του πρωταθλήματος.**


Hockenheim


Interlagos


Monaco


Monza


Silverstone


Suzuka

συμφωνείτε μαζί μου. Ετσι, η EA Sports ενσωμάτωσε λειτουργία για παιχνίδι πολλαπλών παικτών, απογειώνοντας την αντοχή και το ενδιαφέρον του τίτλου. Μέσω τοπικού δικτύου (LAN), συμβατού με το πρωτόκολλο TCP/IP, μπορείτε να απολαύσετε τέτοιου είδους συγκινήσεις. Η επιλογή αυτή ωφελεί τα μέγιστα και συμβάλλει καθοριστικά στην άρτια εικόνα του F1 2000.

### ΟΔΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Ξεκαθαρίζω από την αρχή κάτι: Δεν έχω οδηγήσει ποτέ Formula1. Ετσι, δεν μπορώ να γνωρίζω πώς συμπεριφέρεται ένα τέτοιο αυτοκίνητο. Προκειμένου λοιπόν για να σας περιγράψω το φυσικό μοντέλο βάσει του οποίου κινούνται και γενικά συμπεριφέρονται τα μονοθέσια του παιχνιδιού, θα επικαλεστώ τις λιγοστές γνώσεις που έχω αποκομίσει παρακολουθώντας, χρόνια τώρα, τους αγώνες στην τηλεόραση. Με αυτό το κριτήριο και με την πείρα από τη γενικότερη ενασχόλησή μου στο χώρο των racing games, πιστεύω ότι εδώ έχουμε να κάνουμε με μια εξαιρετική δουλειά. Οι αγώνες εξομοιώνονται με φανταστικό τρόπο. Η κίνηση των μονοθέσιων είναι εκπληκτική. Εάν μας βοηθήσει το σύστημά μας και αποκτήσουμε την επιθυμητή ταχύτητα, τότε η κίνηση των μονοθέσιων γίνεται με μεγάλη αληθοφάνεια... Πραγματική απόλαυση. Η απόκριση δε στις εντολές μας είναι άμεση με αποτέλεσμα την αξέχαστη οδηγική εμπειρία. Η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων εντυπωσιάζει και η οδήγησή τους μοιάζει με τις πραγματικές συνθήκες αγώνα. Παρατηρήστε πόσο κοντά πλησιάζετε το προπορευόμενο αυτοκίνητο σε κάποια στροφή που αυτό κόβει ταχύτητα και πόσο γρήγορα φεύγει στην ευθεία επανακτώντας την απόσταση που αντανακλά τη διαφορά των δευτερολέπτων. Σε κανένα παιχνίδι απ' όσα έχω δει αυτό το χαρακτηριστικό δεν υλοποιείται με καλύτερο τρόπο. Τα μονοθέσια συμπεριφέρονται όπως ακριβώς θα περίμενε κάποιος. Ετσι, σε ενδεχόμενες συγκρούσεις παθαίνουν ανάλογες ζημιές, οι τροχοί τους μπλοκάρουν από παρατεταμένα και αγωνιώδη φρεναρίσματα και βγαίνουν εκτός δρόμου εάν αναπτυχθεί υπερβολική ταχύτητα. Διάφορα συμβαίνουν κατά τη διάρκεια των αγώνων, που δημιουργούν άκρως ρεαλιστική ατμόσφαιρα. Από μηχανικές βλάβες μέχρι ατυχήματα με προπορευόμενους οδηγούς. Είναι εκπληκτικό το πόσο γρήγορα εναλλάσσεται το σκηνικό χωρίς τις περισσότερες φορές να ευθύνεστε εσείς γι' αυτό. Εξοχα!

Εξ όσων γνωρίζουμε, η οδήγηση ενός αυτοκινήτου Formula 1 είναι αδύνατη, ακόμα και για επαγγελματίες οδηγούς άλλων πρωταθλημάτων. Αυτό το διαπιστώνει κάποιος, εάν απενεργοποιήσει όλες τις βοήθειες που προσφέρει το παιχνίδι και προσπαθήσει να τιθασεύσει το θηρίο που επέλεξε. Υπερστροφές, υποστροφές και σβούρες γύρω από τον άξονά του θα είναι τα μόνα που θα εισπράξει. Χρειάζεται μεγάλη εξοικείωση και επίπονη προσπάθεια για να οδηγήσει ο παίκτης υποφερτά το μονοθέσιό του. Βέβαια, μπορούμε να μειώσουμε το επίπεδο δυσκολίας, ενεργοποιώντας βοήθειες που αφορούν στο φρενάρισμα, την επιτάχυνση, το στρίψιμο του τιμονιού και πλήθος άλλων. Ομως έτσι χάνουμε σίγουρα κάτι από τη μαγεία που διαθέτει αυτό το παιχνίδι.


**Οι θεατές παραληρούν καθώς οι πολύχρωμες βολίδες παρελαύνουν.**

## ΤΑ ΟΝΕΙΡΑ ΕΧΟΥΝ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΡΟΔΕΣ

**Θαυμάστε μερικά από τα πιο όμορφα μονοθέσια του φετινού πρωταθλήματος. Προσοχή, πρόκειται για in game graphics!**

**Ferrari**



**Arrows**



**Jaguar**



**British American Racing**



**McLaren**



**Minardi**



Πλήθος από κάμερες, που ξεπερνούν με χαρακτηριστική άνεση τις δέκα, αναλαμβάνουν να προσφέρουν την καλύτερη θέση οδήγησης, αλλά και τη σχολαστικότερη παρακολούθηση των αγώνων. Φυσικά, από έναν άρτιο τίτλο δεν θα μπορούσε να λείπει η μαγνητοσκόπηση των αγώνων. Παρακολουθήστε τα απίθανα replays των αγώνων σας και συγκρίνετε την ποιότητα της εικόνας που σας προσφέρουν με την αντίστοιχη τηλεοπτική. Δεν θα διαπιστώσετε μεγάλες διαφορές. Το εντυπωσιακό είναι ότι μπορούμε να μαγνητοσκοπήσουμε αγώνα μέγιστης χρονικής διάρκειας δύο ωρών. Αρκεί να έχουμε μπόλικο ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο μας. Τι θα λέγατε για περίπου 500MB;



**Τα ατυχήματα είναι συχνά και το θέαμα πλούσιο.**

### Ο ΕΦΙΑΛΤΗΣ ΤΩΝ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ

Εκεί που πονοκεφαλιάζει ο παίκτης, είναι κατά τη διαδικασία των ρυθμίσεων. Αν αυτές που αφορούν στα γραφικά και τη δυσκολία των αγώνων είναι εύκολες, αν και χρονοβόρες, οι ρυθμίσεις των μονοθέσιων, ώστε να ταιριάζουν σε κάθε πίστα και να εκμεταλλεύονται όλη την ισχύ της, είναι εφιάλτης. Αφ' ενός θα πρέπει να γνωρίζετε αρκετά μηχανικά θέματα, αφ' ετέρου είναι τόσο πολλές που χάνετε τον μπούσουλα. Αεροτομές, αντιστρεπτικές δοκοί, κατανομή ενέργειας φρένων και βάρους, σχέσεις μετάδοσης, γωνία κάμπερ τροχών είναι μόνο μερικές από αυτές. Μήπως θέλετε να συνεχίσω;

### ΤΑ ΘΗΡΙΑ ΒΡΥΧΩΝΤΑΙ

Στον τομέα του ήχου τα πράγματα είναι εξίσου καλά. Οι βρυχηθμοί των θηρίων συγκλονίζουν. Ο συριστικός ήχος των κινητήρων τους ξετρελαίνει. Αυξάνοντας ο παίκτης την ένταση των ηχείων του στο μέγιστο, θ' απολαύσει μια ηχητική πανδαισία. Ισως μάλιστα νομίσει πως διακτινίστηκε προσωρινά στους χώρους των αγώνων. Μιλάμε για πραγματική πώρωση. Τα δε ηχητικά εφέ που αποδίδουν τα φρεναρίσματα, τις συγκρούσεις κ.λπ. είναι κι αυτά τέλεια. Το πιο συγκλονιστικό όμως είναι ο αδιάκοπος σχολιασμός των τεκταινόμενων κάθε αγώνα. Οι πληροφορίες μέσω της ενδοσυνεννόησης μας κατακλύζουν ακατάπαυστα κι έτσι, ανά πάσα στιγμή, έχουμε πλήρη εικόνα των διαδραματισθέντων, προκειμένου να διαμορφώσουμε ανάλογα τη στρατηγική μας. Αλλά και μετά τη λήξη των αγώνων υπάρχει σχολιασμός που αναφέρεται στη διαμόρφωση της βαθμολογίας, τόσο αυτής των οδηγών όσο και αυτής των κατασκευαστών. Κι όλα αυτά διανθίζονται με επιλεγμένα μουσικά κομμάτια προσαρμοσμένα στο ύφος του παιχνιδιού.

### ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το F1 2000 δείχνει να ενσαρκώνει την πιο πιστή εξομοίωση του πρωταθλήματος F1. Συμπεριλαμβάνει τους οδηγούς και τις αγωνιστικές ομάδες της τρέχουσας περιόδου, έχοντας εξασφαλίσει τις σχετικές άδειες, γεγονός από μόνο του πολύ σημαντικό. Σε συνδυασμό δε με την άριστη εξομοίωση της οδήγησης των μονοθέσιων, καταφέρνει να πάρει κεφάλι στην κούρσα του ανταγωνισμού. Βλέποντας αυτό το άρτιο σύνολο, αναρωτιέμαι μοιραία τι μας επιφυλάσσει το μέλλον; PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 93 |
| ΗΧΟΣ | 95 |
| GAMEPLAY | 96 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 94 |
| ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ | 96 |

**94**



**Η πιο πετυχημένη εξομοίωση του πρωταθλήματος της F1 είναι πλέον εδώ!**

# NERF Arena Blast

***Είστε λάτρεις των 3D action-shooter τίτλων; Τη βρίσκετε με την αιματοχυσία; Το αγαπημένο σας χόμπι είναι να διαμελίζετε ανθρώπους, τέρατα, διαστημο-κομάντος και οτιδήποτε άλλο μπορεί να βρεθεί στο δρόμο σας με το ρουκετοβόλο σας; Αν ναι, τότε το Nerf Arena Blast δεν είναι για εσάς! Γιατί; Πολύ απλά, διότι είναι ένα shooter πρώτου προσώπου διαφορετικό από τα άλλα!***

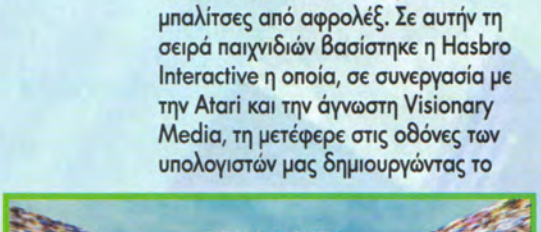
**ΕΤΑΙΡΙΑ**
ATARI/VISIONARY MEDIA

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium 200MHz MMX (προτείνεται στα 233MHz ή καλύτερος), 32MB RAM (προτείνεται 64MB), 2MB κάρτα γραφικών (προτείνεται 3D επιταχυντής), 275MB στο σκληρό για το swap των Windows, κάρτα ήχου DirectX συμβατή, DirectX 6.1 ή καλύτερο και Windows 95/98

*του Γιάννη "Edgar" Παναγάκη*
*FFVIISephiroth1@mailcity.com*

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – **ΜΕΣΟ** – ΑΝΩΤΕΡΟ – ΑΝΩΤΑΤΟ

Θυμάστε προ πενταετίας που η Hasbro, η γνωστή παιχνιδοβιομηχανία, είχε κυκλοφορήσει μια σειρά παιχνιδιών με το όνομα Nerf; Επρόκειτο για κάτι πλαστικά όπλα τα οποία, αντί να κάνουν θόρυβο ή να πετούν πλαστικά βελάκια, πετούσαν μπαλίτσες από αφρολέξ. Σε αυτήν τη σειρά παιχνιδιών βασίστηκε η Hasbro Interactive η οποία, σε συνεργασία με την Atari και την άγνωστη Visionary Media, τη μετέφερε στις οθόνες των υπολογιστών μας δημιουργώντας το Nerf Arena Blast. Αν νομίζετε ότι πρόκειται για έναν "νερόβραστο" τίτλο - όπως άλλωστε ήταν και τα συγκεκριμένα παιχνίδια- γελιέστε οικτρά. Το γιατί θα το δείτε, ή μάλλον θα το διαβάσετε, παρακάτω.



I WIN!!!

## ΣΕΝΑΡΙΟ (ΠΟΥ ΛΕΕΙ Ο ΛΟΓΟΣ)

Επειτα από πολύ κόπο (σ.σ.: αν περιμένετε από την εισαγωγή να καταλάβετε τι παίζει... ζήσε, Μάη μου, να φας τριφύλλι! Καμία σχέση με συνδέσμους, φιλάθλους, ομάδες κ.λπ.), κατάφερα να το ανακαλύψω! Δώστε βάση. Εσείς, ένας από τους τέσσερις χαρακτήρες που μπορείτε να επιλέξετε, είστε μέλος μιας ερασιτεχνικής ομάδας Nerf, των επονομαζόμενων Twisters. Επειδή όμως είστε πολύ καλός παίκτης, αποφασίζετε να διαγωνιστείτε στο πρωτάθλημα Nerf με μοναδικό σκοπό να αποδείξετε σε όλους ποιος είναι ο καλύτερος και να στεφθείτε πρωταθλητής! Ολα αυτά, βέβαια, διαδραματίζονται σε ένα παράλληλο με το δικό μας σύμπαν, όπου η Nerfo-μανία κυριαρχεί. Αλλά ας περάσουμε σε μερικά πιο ουσιώδη θέματα.

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Οι κύριοι της Visionary Media αξίζουν συγχαρητηρίων, καθώς, αντί να πειραματιστούν και να προσπαθήσουν να φτιάξουν μία δική τους μηχανή γραφικών, προτίμησαν να χρησιμοποιήσουν μία δοκιμασμένη και πάρα πολύ καλή μηχανή, αυτήν του Unreal. Ετσι, αφ' ενός εκμεταλλεύτηκαν πλήρως τις δυνατότητές της, αφ' ετέρου μας γλίτωσαν από επιλογές οι οποίες και το μηχάνημα θα γονάτιζαν και δεν θα απέδιδαν (χάλια FPS κ.λπ.) και θα ήταν γεμάτες από bugs. Για άλλη μία φορά, μπράβο τους!

Τα γραφικά του Nerf Arena Blast είναι πάρα πολύ καλά, γεγονός που φαίνεται καθαρά και στις φωτογραφίες. Τα πάντα είναι real time 3D, με πλούσια, άλλοτε φανταχτερά και άλλοτε σκοτεινά (ανάλογα την πίστα), χρώματα και φωτοσκιάσεις που βάζουν αμέσως τον παίκτη στο κλίμα του παιχνιδιού. Εκπληκτική είναι και η κίνηση του περιβάλλοντος στο οποίο κινείστε. Ο απίστευτος ρεαλισμός του ουρανού σε συνδυασμό με τη φυσικότατη κίνηση των σύννεφων δημιουργούν οπτική πανδαισία. Η απίστευτη ρευστότητα του νερού είναι επίσης αξιοσημείωτη, από τα κυματάκια που δημιουργούνται στην επιφάνεια λόγω του αέρα έως αυτά που δημιουργούνται από εσάς ενώ κολυμπάτε.

Την όλη εικόνα όμως χαλάει το animation των χαρακτήρων και γενικότερα ο

σχεδιασμός τους. Αυτό συμβαίνει διότι, αν και σε τρισδιάστατο περιβάλλον, οι χαρακτήρες μοιάζουν να είναι δισδιάστατοι, ενώ στερούνται ρεαλισμού στις κινήσεις τους. Οση ταχύτητα και αν διαθέτουν, όλες οι κινήσεις τους είναι αφύσικες και αποδίδονται με σχετικά λίγα καρέ, με αποτέλεσμα να έχετε την αίσθηση ότι χάνετε "σκηνές" από την κίνησή τους.

Οπως όλοι θα θυμάστε, το Unreal είχε μηχανή που ήταν βασισμένη σε Glide, με αποτέλεσμα τα Open GL και Direct 3D να μην παρουσιάζουν τις ίδιες επιδόσεις. Ιδιαίτερα η υποστήριξη του D3D ήταν προβληματική. Ευτυχώς, όμως, για εσάς (αυτούς που δεν έχουν κάρτα που να υποστηρίζει Glide) το πρόβλημα λύθηκε και πλέον μπορείτε να το τρέξετε άνετα. Ωστόσο, δεν παύει να είναι ένα παιχνίδι που θέλει Glide. Ετσι, σε Direct 3D παρουσιάζονται (όχι συχνά, αλλά ούτε μεγάλης έντασης) σπασιματάκια και το gameplay αργεί. Το ίδιο συμβαίνει και σε Open GL, σε ορισμένες περιπτώσεις μάλιστα είναι πιο έντονο από το D3D. Δεν χρειάζεται βέβαια να αναφέρω ότι και στο Open GL και στο Direct 3D οι ταχύτητες κινούνται σε αισθητά χαμηλότερα επίπεδα από τα αντίστοιχα σε Glide. Αν τώρα είστε αρκετά τυχερός και έχετε κάρτα Voodoo (κατά προτίμηση Voodoo 2), τότε θα απολαύσετε τον τίτλο αυτόν με πολύ σπιντάτα frame rates, σε τέτοιον βαθμό που ίσως ζαλίσουν μερικούς.

Οι αναλύσεις που υποστηρίζονται από τον συγκεκριμένο τίτλο κυμαίνονται από 512x384 έως και 1.600x1.200. Μετά την 800x600, άντε και την 1.024x768, δεν πρόκειται να καταλάβετε διαφορά, ίσως όμως να αρχίσει να καπνίζει το μηχάνημά σας, κυρίως αν "παίζει" κοντά στην προτεινόμενη από την εταιρία σύνθεση. Οπως θα καταλάβατε, ο χρήστης του προτεινόμενου από την εταιρία υπολογιστή το μόνο που μπορεί να κάνει είναι να βάλει τα κλάματα μόλις του πείτε: "Τρέξε το Nerf Arena Blast!". Εκτός του ότι σε λίγα χρόνια ο υπολογιστής του θα είναι κειμήλιο και θα εκτίθεται σε μουσεία, δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στις ανάγκες του παιχνιδιού. Μία αρκετά λογική σύνθεση θα ήταν η ακόλουθη: Pentium II στα 300MHz με 64MB RAM και κάρτα γραφικών Voodoo 2.

Τέλος, αξίζει να αναφερθεί ότι στα options του παιχνιδιού και ειδικότερα στην επιλογή Advanced Options δίνεται η δυνατότητα στους έμπειρους χρήστες να ορίσουν από τις ρυθμίσεις του joystick έως και τα χαρακτηριστικά της μηχανής του παιχνιδιού, ανάλογα βέβαια με τις δυνατότητες του υπολογιστή τους (και των γνώσεών τους).

## ΜΟΥΣΙΚΗ - SAMPLES

Οπως είναι ευρύτερα παραδεκτό, εάν τα γραφικά δεν συνοδεύονται από την κατάλληλη μουσική επένδυση, τότε το παιχνίδι χάνει αρκετή από την ικανότητά του να ψυχαγωγεί. Αυτό βέβαια δεν ισχύει για το συγκεκριμένο παιχνίδι, αφού και στον τομέα του ήχου η Atari και η Visionary Media έκαναν πάρα πολύ καλή δουλειά.

Ολα τα μουσικά θέματα είναι αρκετά μπιτάτα και δένουν απόλυτα με την ατμόσφαιρα του τίτλου. Είναι σχετικά μεγάλα σε διάρκεια και αρκετά στο πλήθος τους ώστε να μειώνεται ο ρυθμός επανάληψής τους. Το μόνο που με δυσαρέστησε είναι ότι, για να απολαύσεις τα μουσικά κομμάτια, πρέπει να ανεβάσεις τέρμα τον ήχο και να μειώσεις πολύ τα ηχητικά εφέ.

Αλλά και στον τομέα των ηχητικών εφέ το Nerf Arena Blast δεν υστερεί καθόλου έναντι του ανταγωνισμού. Ενθουσιάστηκα από τους ήχους που κάνουν τα όπλα και από τα κοροϊδευτικά σχόλια των αντιπάλων. Ιδίως τα τελευταία είναι πολύ διασκεδαστικά.



Στη σεληνιακή βάση της πίστας Luna, με θέα τη Γη.

Ολα αυτά βέβαια δεν θα πρόσφεραν την ίδια ευχαρίστηση εάν τα samples έκανε κάποιος ξενέρωτος εκφωνητής. Αντίθετα, ο εκφωνητής μπαίνει στο πετσί του ρόλου του και εκφωνεί τα πάντα λες και τα ζει εκείνη τη στιγμή!

Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε ότι το Nerf Arena Blast υποστηρίζει 3D hardware sound, αν και, για να πούμε την αλήθεια, λίγο που το ψαχούλεψα, δεν βρήκα πουθενά να χρησιμοποιούνται είτε EAX είτε A3D οδηγοί.

### ΙΔΟΥ ΜΕΡΙΚΟΙ ΚΩΔΙΚΟΙ ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΤΑ ΒΡΟΥΝ ΣΚΟΥΡΑ...

**Στο παιχνίδι πατήστε το πλήκτρο "~" και θα σας εμφανιστεί μια οθόνη στην οποία μπορείτε να γράψετε τα εξής:**

| ΚΩΔΙΚΟΣ | ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ |
|---|---|
| GOD | Γίνεστε άτρωτοι. |
| FLY | Μπορείτε πλέον να πετάτε. |
| GHOST | Μπορείτε και περνάτε μέσα από τους τοίχους. |
| WALK | Ακυρώνει τις εντολές "Fly" και "Ghost". |
| BEHINDVIEW 1 | Αποκτάτε προοπτική τρίτου προσώπου. |
| OPEN | "Map Name" Πηγαίνετε στην επιλεγόμενη πίστα. |

## ΟΠΛΑ

Σε τέτοιου είδους παιχνίδια η φράση "Ο σκύλος είναι ο καλύτερος φίλος του ανθρώπου" μετατρέπεται σε..."Το μπαζούκας είναι ο καλύτερος φίλος του παίκτη". Ιδού τα φιλαράκια σας:

- **Secretshot II:** Πρόκειται για το βασικό όπλο σας, το οποίο και στο Primary αλλά και στο Secondary mode εκτοξεύει φωσφορούχα βελάκια Nerf. Και στα δύο modes η ζημιά που προκαλείται είναι μικρή σε σχέση με τα άλλα όπλα, αλλά από το ολότελα...
- **Scattershot:** Ετούτο εδώ το εργαλείο είναι ένα όπλο διασποράς. Εχει τη δυνατότητα να εκτοξεύει πολλές, μικρές μπαλίτσες Nerf σε πολλές κατευθύνσεις. Η αποτελεσματικότητά του όμως έγκειται στο ότι οι μπαλίτσες αυτές μπορούν και κάνουν γκελ, με αποτέλεσμα να είναι δύσκολο να αποφευχθούν, κάνοντάς σας να τρέχετε σαν τρελοί. Αυτά στο Primary mode. Στο Secondary mode οι μπαλίτσες που εκτοξεύονται είναι αφ' ενός πιο πολλές και αφ' ετέρου πιο γρήγορες. Πρόκειται περί κορυφαίας επιλογής για μαζικές "εκκαθαρίσεις".
- **Ballzooka:** Στο δρόμο που χάραξε το "ξαδελφάκι" του, το Bazooka, βαδίζει το εν λόγω όπλο. Μόνο που αντί για

## ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ "ΕΡΓΑΛΕΙΑ" ΣΑΣ



ρουκέτες, εκτοξεύει μπαλίτσες Nerf (μία τη φορά, ευτυχώς!). Αυτές οι μπαλίτσες είναι πιο μεγάλες από τις αντίστοιχες του scattershot, με αποτέλεσμα να προκαλούν μεγαλύτερη ζημιά. Το ωραίο όμως... is yet to come! Στο Secondary mode το εν λόγω όπλο εκτοξεύει μία μπαλίτσα που μέσα της έχει κόλλα με αποτέλεσμα, όποιον πετυχαίνει, να μένει κολλημένος για περίπου τέσσερα δευτερόλεπτα! Και, βέβαια, κατά τη διάρκειά τους σας δίνεται η ευκαιρία να το παίξετε ονειροκρίτης και να του εξηγήσετε το όνειρο!

• **Wildfire:** Πρόκειται για μία αναβάθμιση του βασικού όπλου σας, μια και εκτοξεύει φωσφορούχα βελάκια. Η διαφορά έγκειται στην ταχύτητα. Το Wildfire είναι πολύ wild, αφού μπορεί και πυροβολεί πιο γρήγορα, ενώ τα βελάκια του ταξιδεύουν επίσης πιο γρήγορα. Φανταστείτε τώρα να έρχονται δέκα τέτοια καταπάνω σας! Αυτό συμβαίνει στο Secondary mode του όπλου και κάνει τον αντίπαλο να τραβάει τα μαλλιά του.

• **Pulsator:** Προσοχή, μην παρασυρθείτε από το όνομα. Το συγκεκριμένο όπλο δεν έχει καμία σχέση με παλμούς. Αντίθετα εκτοξεύει bolas τα οποία, αν χτυπήσουν τον αντίπαλό σας, τον τυλίγουν και, εκτός από τη ζημιά που προκαλούν, τον κάνουν να χάσει το όπλο του. Στο Secondary mode το pulsator εκτοξεύει μπαλίτσες σαν αυτές του balIzooka με πολύ μεγάλη ταχύτητα. Λόγω λοιπόν της μεγάλης ταχύτητάς τους η ζημιά που προκαλούν είναι μεγαλύτερη και η αποφυγή τους γίνεται αρκετά δύσκολη. Επιπροσθέτως, η εμβέλειά του είναι σχετικά μεγάλη, κάνοντάς το να μοιάζει περισσότερο με sniper rifle. Ετσι τη στήνετε κάπου εκτός εμβέλειας των αντιπάλων και... θερίζετε!

• **Mighty Mo:** Οπως υποδηλώνει και το όνομά του, πρόκειται για ένα από τα πιο "γουρούνια" όπλα του παιχνιδιού. Αν έπρεπε να το παρομοιάσω με κάποιο αντίστοιχο, αυτό θα ήταν ο εκτοξευτής βομβίδων. Οπως και οι εκτοξευτές βομβίδων έτσι και το Mighty Mo εκτοξεύει μπάλες Nerf μεγάλου μεγέθους, όπως οι μπάλες του μπάσκετ, οι οποίες ανατινάσσονται μόνο αν προσκρούσουν πάνω σε κάποιον άλλον παίκτη. Με τη χρήση δε του Secondary mode μπορείτε να πυροδοτήσετε την τελευταία μπάλα που εκτοξεύσατε. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, αφού με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να πυροδοτήσετε και οποιεσδήποτε άλλες μπάλες έχετε εκτοξεύσει και είναι κοντά. Παρασύρετε, λοιπόν, τους αντιπάλους σας σε μια γεμάτη από μπάλες περιοχή και... μπουμ!!!

• **Triple Strike:** Πρόκειται για ένα από τα πιο χρήσιμα όπλα του παιχνιδιού, αφού κάθε χτύπημά του μειώνει σημαντικά την ασπίδα του ατυχούς θύματος. Το μόνο μειονέκτημά του είναι ότι δεν πυροβολεί γρήγορα, γι' αυτό πρέπει να είστε σχετικά ακριβείς στις στοχεύσεις σας ή να έχετε και δεύτερο όπλο (πιο γρήγορο) εύκαιρο. Με το Secondary mode εκτοξεύονται τρία από τα θαυματουργά αυτά βέλη, οπότε δεν χρειάζεται να στοχεύετε και με μεγάλη προσοχή. Σημειώνεται, όμως, ότι τα βέλη αυτά προκαλούν ζημιά και στην περιοχή γύρω από το στόχο και αντενδείκνυνται για κοντινές βολές, αφού μαζί με τον αντίπαλο θα ξαπλώσετε και εσείς κάτω.

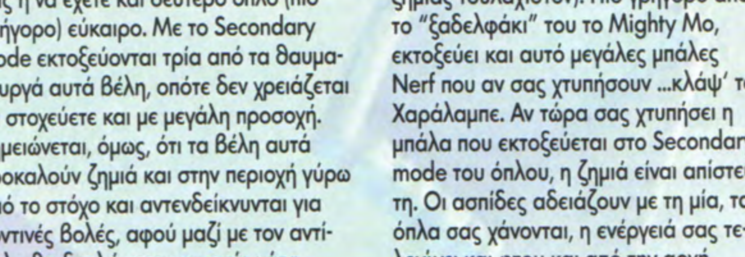
• **Sidewinder:** Εξίσου χρήσιμο όπλο, το οποίο εκτοξεύει mini disks (όχι της Sony, γιατί είναι ακριβά, αλλά της Nerf). Η χρησιμότητά του έγκειται στην ικανότητα των δίσκων αυτών να κάνουν γκελ στους τοίχους. Οπως λοιπόν και στην περίπτωση του scattershot, στριμώχνετε σε έναν διάδρομο τον αντίπαλο, του στέλνετε μερικά από δαύτα και άντε μετά να αποφύγει τα -τρία σας λέω εγώ- δισκάκια που κάνουν γκελ σαν δαιμονισμένα στους τοίχους του διαδρόμου.

Στο Secondary mode, τώρα, το sidewinder εκτοξεύει ένα δισκάκι, που πάνω του έχει μια κάμερα από την οποία το βλέπετε και το καθοδηγείτε. Αυτή η χρήση του απαιτεί πολύ γρήγορα αντανακλαστικά. Ακόμα και αν δεν τα διαθέτετε, προσπαθήστε διότι ως αποτέλεσμα θα έχετε στα χέρια σας έναν πύραυλο με... μυαλό.

• **Hypershot:** Τούτο εδώ το όπλο ανήκει στο βαρύ πυροβολικό του Nerf Arena Blast. Εκτοξεύει πυραυλάκια Nerf με πολύ μεγάλη ταχύτητα, ωστόσο, αν και η ζημιά που προκαλούν είναι αξιοσημείωτη, δεν εκτείνεται σε μεγάλη περιοχή γύρω από το στόχο. Γι' αυτό στο Secondary mode εμφανίζεται στην οθόνη ένα σκόπευτρο που υπόσχεται να κάνει τη ζωή σας πιο εύκολη. Ακόμα και έτσι, όμως, το όπλο αυτό υστερεί αρκετά σε ταχύτητα, καθιστώντας τη χρήση του από απόσταση καλύτερη.

• **Whomper:** Πρόκειται για το υπέρτατο όπλο του παιχνιδιού (από άποψη ζημιάς τουλάχιστον). Πιο γρήγορο από το "ξαδελφάκι" του το Mighty Mo, εκτοξεύει και αυτό μεγάλες μπάλες Nerf που αν σας χτυπήσουν ...κλάψ' τα, Χαράλαμπε. Αν τώρα σας χτυπήσει η μπάλα που εκτοξεύεται στο Secondary mode του όπλου, η ζημιά είναι απίστευτη. Οι ασπίδες αδειάζουν με τη μία, τα όπλα σας χάνονται, η ενέργειά σας τελειώνει και φτου και από την αρχή.

## ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ POWER UPS ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ



## ΔΡΑΣΗ

Η δράση του Nerf Arena Blast εξελίσσεται σε επτά πίστες, καθεμία από τις οποίες ανήκει σε μία επαγγελματική ομάδα. Σε αυτές τις πίστες καλείστε να διαγωνισθείτε σε τρεις αποστολές, τις SpeedBlast, PointBlast και BallBlast. Τερματίζοντας ανάμεσα στις τρεις πρώτες θέσεις θεωρείται ότι έχετε τελειώσει επιτυχώς το συγκεκριμένο event. Μόλις ολοκληρώσετε και τα τρία, μπορείτε να μπείτε στην επόμενη πίστα, η οποία, μέχρις ότου τα καταφέρετε, παραμένει κλειδωμένη. Αλλά ας πούμε δυο λόγια για τα events.

Στο SpeedBlast event λαμβάνετε μέρος σε έναν αγώνα ταχύτητας στην πίστα όπου βρίσκεστε και κερδίζετε εάν περάσετε και από τις εφτά σημαίες που υπάρχουν σκόρπιες. Συμβουλή: Αφήστε να προηγηθεί ένας άλλος για να ακολουθήσετε, και λίγο πριν από το τέλος ξέρετε εσείς τι πρέπει να κάνετε. Προσοχή, όμως, μην πάθετε και εσείς τα ίδια!

Στο PointBlast event έχετε ένα χρονικό όριο δέκα λεπτών κατά τη διάρκεια του οποίου πρέπει να συγκεντρώσετε αρκετούς πόντους ώστε να βρεθείτε στις τρεις πρώτες θέσεις και να προκριθείτε. Οι πόντοι αυτοί μαζεύονται πυροβολώντας και εξοντώνοντας τους αντιπάλους σας, καθώς και πυροβολώντας διάφορους στόχους που είναι σκορπισμένοι στις πίστες.

Τέλος, έχουμε το BallBlast event. Σε αυτό το πολύ πρωτότυπο event καλείστε να ρίξετε επτά μπάλες μέσα σε ένα καλάθι. Αυτές οι μπάλες υπάρχουν σκόρπιες σε κάθε πίστα και θα πρέπει αφ' ενός να τις βρείτε και αφ' ετέρου να τις κρατήσετε αρκετά ώστε να τις βάλετε στο καλάθι. Οταν γράφω "να τις κρατήσετε", εννοώ από τους αντιπάλους, οι οποίοι σας κυνηγούν ανελέητα με σκοπό να σας ξεπαστρέψουν και να τις πάρουν.

Το επίπεδο δυσκολίας είναι επιλεγόμενο, κάτι αναμενόμενο για ένα action-3D shooter παιχνίδι. Οι επιλογές είναι: **Nerf Junior**, σαν να λέμε για παιδάκια, **Pro-Amateur**, για αυτούς που θέλουν normal αντιπάλους, **Super Nerf**, για αυτούς που κυνηγούν την πρόκληση, και, τέλος, το **Mega Nerf** (καμία σχέση με το γνωστό κανάλι) που απευθύνετε σε πρωταθλητές των 3D shooters. Εγώ έπαιξα το παιχνίδι στην Super Nerf επιλογή και δεν μπορώ να πω ότι ήταν πολύ δύσκολο, όχι όμως

**ΔΕΙΓΜΑ ΑΠΟ ΤΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΤΟΥ NERF ARENA BLAST**



και εύκολο. Βέβαια, ο χαρακτηρισμός εύκολο και δύσκολο είναι καθαρά υποκειμενικό θέμα και εξαρτάται κατά κύριο λόγο από τα αντανακλαστικά και την εμπειρία του καθενός (πιστεύω ότι θα συμφωνήσει μαζί μου ο συνάδελφος Pioneer, που είναι ειδήμων σε τέτοιου είδους παιχνίδια).



Θερίζοντας με το Whomper.

## GAMEPLAY

Στην καλή εικόνα του παιχνιδιού συμβάλλει σημαντικά το πολύ καλό gameplay, στο οποίο οφείλω να ομολογήσω ότι η Atari έκανε αρκετά καλή και κυρίως πρωτότυπη δουλειά. Από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω: από τις πολύ πρωτότυπες αποστολές που βγάζουν -ιδίως στη multiplayer επιλογή- άφθονο γέλιο (βλ. BallBlast) ή από την εμφάνιση bonus points δίπλα στους αντιπάλους που εξολοθρεύετε, βάζοντάς σας στον πειρασμό να πάτε να τα πάρετε; (Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ είμαι πλεονέκτης και κάθε φορά πήγαινα. "Δεν βαριέσαι" έλεγα "τι είναι μερικές σφαίρες στην πλάτη μπροστά σε χίλιους πόντους.")

Ολα αυτά όμως δεν θα ήταν το ίδιο διασκεδαστικά, εάν δεν υπήρχε ο εξαίρετος χειρισμός. Ολα είναι υπεραπλουστευμένα και καταλήγουν στη χρήση των επτά πλήκτρων και του mouse. Ξέρω, σας ακούγεται βουνό, αλλά μια σωστή επιλογή των πλήκτρων σάς βγάζει από πολλούς μπελάδες. Για παράδειγμα, εγώ χρησιμοποίησα τα βελάκια και τα πλήκτρα Enter, δεξί Shift και δεξί Control και φυσικά το mouse, και η εργονομία ήταν πάρα πολύ καλή.

Τέλος, η επιλογή για multiplayer προσθέτει πολύ στην όλη εικόνα του τίτλου. Το παιχνίδι υποστηρίζει έως και είκοσι παίκτες συγχρόνως σε μία πίστα, επιπλέον από τους ελεγχόμενους από το computer αντιπάλους, και όλα αυτά στο Διαδίκτυο ή ακόμα και σε LAN. Δυστυχώς, αυτό που με απογοήτευσε είναι ότι δεν υπάρχει επιλογή συνεργασίας, κάτι που κάνει τη ζωή πολύ δύσκολη για τους αρχάριους που θέλουν να δοκιμάσουν την τύχη τους.

## ΓΕΝΙΚΑ

Συμπερασματικά μπορούμε να πούμε ότι το Nerf Arena Blast είναι ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι που σίγουρα θα διασκεδάσει τους περισσότερους από εσάς. Ωστόσο, φοβάμαι πως δεν θα έχει επιτυχία, αφού -δυστυχώς- σήμερα οτιδήποτε δεν έχει βία, αίμα και... μπιπ (το έκοψε η λογοκρισία) δεν πουλάει. Θα είναι πάντως κρίμα να μην το δείτε, καθώς είναι κάτι διαφορετικό και σχετικά πρωτότυπο.

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 90 |
| ΗΧΟΣ | 85 |
| GAMEPLAY | 86 |
| ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ | 89 |
| ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ | 88 |

**88**



**Σίγουρα κάτι διαφορετικό, που αξίζει να δείτε.**

# DEMOLITION RACER

***Τι θα λέγατε αν το φετινό Πάσχα, αντί των κόκκινων αυγών, τσουγκρίζαμε αυτοκίνητα; Ξέρω, σας ξάφνιασα. Ομως αυτό μου ήρθε στο μυαλό όταν το Demolition Racer εγκαταστάθηκε στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή μου...***

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
INFOGRAMES

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
P166, 32MB RAM, Win 95/98, 4 MB κάρτα γραφικών 3D, DirectX 7.0, 70MB HD, 4x CD-ROM

*του Γιάννη Τζοΐτη*

Αρκεί ο τίτλος του παιχνιδιού για να αντιληφθεί κάποιος εύκολα το περιεχόμενό του, το οποίο δεν είναι άλλο από αγώνες καταστροφής αυτοκινήτων. Παράξενη θεματολογία σίγουρα, αλλά και ιδιαίτερα θεαματική. Μάλιστα, εμείς οι Ελληνες πρέπει να αισθανόμαστε αρκετά εξοικειωμένοι με τέτοιου είδους ενασχολήσεις, αφού καθημερινά, κινούμενοι στους ελληνικούς δρόμους, βιώνουμε ανάλογες εμπειρίες. Ιδιαίτερα τα σαββατοκύριακα, οπότε διεξάγονται οι "τελικοί" στις εθνικές οδούς. Ας αφήσουμε όμως το μαύρο χιούμορ και ας ασχοληθούμε με το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό...




## ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟ

Η αναζήτηση σεναρίου μοιάζει με ένα κακόγουστο αστείο, το οποίο προκαλεί ειρωνικό και άκρατο γέλωτα. Ακόμα και ο πιο ευφάνταστος δημιουργός νομίζω ότι θα αδυνατούσε να διανθίσει με ένα έστω υποτυπώδες σενάριο αυτόν τον τίτλο. Βέβαια, σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να θεωρηθεί μειονέκτημα η έλλειψη αυτή, αφού έτσι κι αλλιώς για racing game μιλάμε! Υπάρχει όμως κάτι που υποκαθιστά, κατά κάποιον τρόπο, τη συγκεκριμένη έλλειψη: Καλείστε να επικρατήσετε των αντιπάλων σας σε αγώνες όπου δεν ισχύει κανένας απολύτως κανόνας. Για να το πετύχετε, δεν αρκεί να φτάσετε πρώτοι στον τερματισμό, αλλά θα πρέπει παράλληλα να επιφέρετε καίρια πλήγματα στα αυτοκίνητα των αντιπάλων σας. Ει δυνατόν, να τους εξοντώσετε εντελώς. Πώπω, ανατριχιασα!

## ΓΡΑΦΙΚΑ ΓΙΑ ΚΛΑΜΑΤΑ

Αναφερόμενος στον τομέα των γραφικών θα πω ότι ο εν λόγω τίτλος δεν έχει να παρουσιάσει τίποτα το αξιόλογο. Πέρα από τα καλοσχεδιασμένα menus, τα οποία αφορούν σε στατικές εικόνες, τα υπόλοιπα γραφικά ίσα που αγγίζουν τη μετριότητα. Αρχής γενομένης από τη σχεδίαση των διαθέσιμων οχημάτων, θα παρατηρήσουμε ότι είναι λιτή και απέριττη, δημιουργώντας την αίσθηση ενός αδικαιολόγητου τετραγωνισμού. Τα πράγματα μάλιστα χειροτερεύουν όταν



**Πού και πού κάνουμε και καμιά σούζα.**




**Συχνά θα έρχονται τα πάνω κάτω.**

αντιληφθούμε τον εξαιρετικά περιορισμένο αριθμό τους. Ακολουθούν οι πίστες, οι οποίες παρουσιάζουν μια ελαφρά βελτιωμένη εικόνα. Αυτή κυρίως έχει να κάνει με τα διάφορα αντικείμενα που πλαισιώνουν τις διαδρομές, όπως αεροπλάνα, αερόστατα, που στόχο έχουν να τις καλλωπίσουν όσο γίνεται. Επίσης, οι τοποθεσίες οι οποίες τις πλαισιώνουν είναι διαφορετικές μεταξύ τους, "χρυσώνοντας" έτσι το χάπι. Πάντως, εκφράζω τη βεβαιότητα ότι κανείς από εσάς δεν θα μείνει ικανοποιημένος από την ποιότητα των γραφικών, ακόμα κι αν διαθέτει την τελειότερη κάρτα γι' αυτή τη δουλειά. Επειτα από μακρόχρονη και συνεχή εξέλιξη στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών, το να εισπράττουν σήμερα οι gamers αυτό το αποτέλεσμα, επιτρέψτε μου να το χαρακτηρίσω επιεικώς απαράδεκτο. Γι' αυτό ας περάσουμε με συνοπτικές διαδικασίες στη δράση.

**ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΟ PITBULL**

Φορτώνοντας το Demolition Racer και, αφού μας απειλήσει ένα ρωμαλέο pitbull (διακριτικό της εταιρίας που συνεργάστηκε για την περάτωση του τίτλου), παρακολουθούμε μια λιτή και εκκεντρική, κατά κάποιον τρόπο, εισαγωγή που φιλοδοξεί να μας εισαγάγει στο πνεύμα του παιχνιδιού. Ασχετα με το αν επιτυγχάνει ή όχι το στόχο της, εμείς ακάθεκτοι θα εισέλθουμε στο κεντρικό menu. Από το σημείο αυτό αρχίζει να διαφαίνεται ο arcade χαρακτήρας του τίτλου, αφού θα διαπιστώσουμε αμέσως την απουσία περιττών ή πολύπλοκων επιλογών. Επικεντρωμένες στη λειτουργικότητα, οι τελευταίες αναλαμβάνουν να μας προωθήσουν απρόσκοπτα στη δράση.

Ουσιαστικά δύο είναι οι διαθέσιμες επιλογές με τις οποίες μπορούμε να παίξουμε το Demolition Racer, οι Single Race και Demolition League. Μην προβείτε όμως σε βεβιασμένα συμπεράσματα σχετικά με το εύρος τους, γιατί στην πορεία θα διαπιστώσετε ότι καθεμιά εμπεριέχει διαφορετικές διοργανώσεις, εξασφαλίζοντας έτσι μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο.

Επιλέγοντας Single Race, αποκτάμε δυνατότητα συμμετοχής στις διοργανώσεις που αναλύονται στη συνέχεια.

**Demolition:** Στόχος στη διοργάνωση αυτή είναι -καταρχήν- ο τερματισμός. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να διατηρήσετε το αυτοκίνητό σας σε κατάσταση λειτουργίας μέχρι τη γραμμή του τερματισμού. Κάτι τέτοιο είναι αρκετά δύσκολο, αν αναλογιστείτε ότι θα πρέπει να οδηγείτε άκρως επιθετικά, επιδιώκοντας σφοδρά χτυπήματα στα οχήματα των αντιπάλων σας. Για την τελική επικράτηση, όμως, δεν αρκεί η κατάληψη της πρώτης θέσης. Ο τελικός νικητής προκύπτει αφού πολλαπλασιαστούν οι πόντοι της σειράς κατάταξης με τους πόντους που συλλέξατε από τις διάφορες συγκρούσεις κατά τη διάρκεια της κούρσας. Αυτό σημαίνει ότι είναι δυνατόν, για παράδειγμα, να τερματίσει κάποιος πέμπτος στην κούρσα, αλλά έχοντας στείλει "αδιάβαστους" τους αντιπάλους του κατά τη διάρκεια αυτής να στεφθεί τελικός νικητής.

**The Chase:** Η διοργάνωση αυτή απευθύνεται στους πιο συντηρητικούς, αφού επιβραβεύει την παθητική οδήγηση. Οδηγήστε γρήγορα, αποφύγετε τις συγκρούσεις και κόψτε πρώτοι το νήμα του τερματισμού.



Κάθε σύγκρουση σας ανταμείβει με χρήσιμους, για την τελική κατάταξή σας, πόντους.

**Chicken:** Αγωνιστείτε σε κάποια πίστα ενάντια στους ψηφιακούς αντιπάλους σας, τους οποίους θα παρατηρείτε να διασχίζουν ανάποδα τη διαδρομή. Προσπαθήστε να τους παρενοχλείτε συστηματικά ώστε να τους καθυστερείτε, αλλά αποφύγετε να πάθετε το ίδιο. Η γραμμή του τερματισμού περιμένει να σας δεχτεί πρώτο στην αγκαλιά της. Μην την απογοητεύσετε.

**Last Man Standing:** Εδώ πρόκειται περί σφαγής. Σε μια αρένα ξεχύνεστε εξαγριωμένοι, προσπαθώντας να διαλύσετε κυριολεκτικά τους αντιπάλους σας, μένοντας όσο το δυνατόν περισσότερο χρονικό διάστημα ζωντανός και αλώβητος. Το ίδιο όμως προσπαθούν να κάνουν κι αυτοί, οπότε φαντάζεστε το χαμό που τελικώς επικρατεί στο συγκεκριμένο είδος αγώνων.



Το να τερματίσει κανείς δεν είναι ό,τι πιο εύκολο σε αυτό το παιχνίδι.

**Suicide:** Η πιο παράξενη διοργάνωση σίγουρα, αφού σ' αυτήν επικρατεί όποιος καταφέρει να καταστρέψει πρώτος το αυτοκίνητό του. Κάνετε όσο περισσότερη ζημιά μπορείτε στον εαυτό σας, στο λιγότερο δυνατό χρόνο, και στεφθείτε νικητής. Μιλάμε για μαζοχισμό, όχι αστεία!

Οπως προανέφερα, υπάρχει ακόμα μία επιλογή, η οποία αποτελεί τον κεντρικό άξονα, γύρω από τον οποίο επικεντρώνεται το ενδιαφέρον. Πρόκειται για την Demolition League, στην οποία έχει κάποιος τη δυνατότητα να συμμετάσχει σε δύο διαφορετικά πρωταθλήματα. Το ένα αφορά σε μια σειρά αγώνων καταστροφής που διεξάγονται σε στάδια-αρένες, ενώ το άλλο σε αγώνες επικράτησης που διεξάγονται σε κανονικές πίστες. Μάλιστα, σε ό,τι αφορά το τελευταίο είδος αγώνων, υπάρχει διαβάθμιση δυσκολίας. Ξεκινώντας από τη Rookie League και περνώντας ενδιάμεσα από τρεις αυξανόμενης δυσκολίας διοργα-


Ενα "μικρό" ατύχημα που μπορεί να συμβεί στον καθένα.

## ΣΑΛΟΝΙ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ

Ρίξτε μια πρόχειρη ματιά στα οχήματα που περιμένουν να τα "φροντίσετε".



Marauder



Bobcat



Cruiser



Predator



Renegade



Mantis





Widowmaker



Vandal



νώσεις, καταλήγουμε στην Endurance League, η οποία αποτελεί τη μέγιστη πρόκληση.

### ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Αρχικά θα διαπιστώσετε ότι η διαθεσιμότητα σε οχήματα και πίστες είναι περιορισμένη. Μόνο η σταδιακή πρόοδός σας θα σας επιτρέψει ν' αποκτήσετε πρόσβαση στις "κλειδωμένες" επιλογές. Αυτή επιτυγχάνεται με τη συμμετοχή σας στις διοργανώσεις της Demolition League. Οπως καταλαβαίνετε, θα χρειαστεί να καταβάλετε μεγάλη προσπάθεια προκειμένου να τα καταφέρετε. Αυτό όμως το στοιχείο είναι που κρατά ζωντανό τον τίτλο.

Αναφέρθηκα ήδη στον arcade χαρακτήρα του παιχνιδιού και στη φανερή πρόθεσή του να διασκεδάσει τους χρήστες. Δεν περιμένω λοιπόν να εκπλαγείτε αν σας πω ότι δεν πρέπει να περιμένετε σπουδαία πράγματα απ' το μοντέλο φυσικής που ενσωματώνει. Το αντίθετο ίσως να ήταν έκπληξη και μάλιστα ευχάριστη. Δυστυχώς, όμως, τα οχήματα που ελέγχετε εμφανίζονται ιδιότροπα και ατίθασα, αφού αρνούνται πεισματικά να πειθαρχήσουν στους φυσικούς νόμους που διέπουν τον κόσμο μας. Ετσι, λοιπόν, μην παραξενευτείτε εάν παρατηρήσετε το αυτοκίνητό σας, έπειτα από κάποιο άλμα, να προσγειώνεται στις πίσω ρόδες. Ούτε να σπάσετε το κεφάλι σας προσπαθώντας να εξηγήσετε γιατί ποτέ δεν υπερστρέφει ή δεν υποστρέφει. Θα ταλαιπωρηθείτε άδικα. Ωστόσο είναι παρήγορο το γεγονός ότι οι συνθήκες των δρόμων δεν το αφήνουν παγερά αδιάφορο. Ετσι, σε πολύ κλειστές στροφές θα δυσκολευτείτε να στρίψετε, όπως και σε διάφορα σαμαράκια θα δείτε το αυτοκίνητό σας να απογειώνεται. Οχι με εντελώς φυσικό τρόπο, αλλά τέτοια ώρα τέτοια λόγια. Πάντως, συνολικά ο χειρισμός πάσχει, αφού τα αυτοκίνητα δεν συμμορφώνονται απόλυτα με τις προσταγές μας. Η προσπάθεια των δημιουργών να προσδώσουν διαφορετική οδηγική συμπεριφορά στα διάφορα μοντέλα αποτυγχάνει εν μέρει. Για παράδειγμα, το μοντέλο Bobcat έχει τόσο ευαίσθητο τιμόνι που δύσκολα το συγκρατεί κάποιος στα



Κάπου εδώ ο αγώνας τελείωσε για μένα.



Χωρίς λόγια.

όρια της διαδρομής. Εκεί όπου παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον το παιχνίδι, είναι στις συγκρούσεις των αυτοκινήτων. Εκτός του ότι είναι πολύ θεαματικές, προξενούν και αλλοιώσεις στις επιφάνειές τους, κάτι που θα είναι ιδιαιτέρως ορατό στον τερματισμό. Εκεί θα τα δείτε σε άθλια κατάσταση, με τα περισσότερα εξαρτήματά τους ν' απουσιάζουν, ενώ κάποια άλλα που δεν θα καταφέρουν να τερματίσουν, θα έχετε την ευκαιρία να τα παρακολουθήσετε να καίγονται κατά μήκος της διαδρομής.

## REPLAY ΓΙΑ ΓΕΛΙΑ

Μετά το τέλος κάθε κούρσας θα έχετε τη δυνατότητα να την παρακολουθήσετε σε replay. Μη βιάζεστε, όμως, να χαρείτε, αφού η υλοποίηση αυτής της εξαιρετικής ιδέας απογοητεύει. Πράγματι, χωρίς να υπάρχει δυνατότητα επιλογής εναλλακτικής κάμερας, παρακολουθούμε το replay, το οποίο εστιάζει στο αυτοκίνητό μας, προσφέροντας έτσι περιορισμένο οπτικό πεδίο. Αποτέλεσμα αυτού είναι η αδυναμία παρακολούθησης κάποιων εντυπωσιακών συγκρούσεων, κατά τη διάρκεια των οποίων τα διάφορα οχήματα στροβιλίζονται ανεξέλεγκτα, ενώ κάποια άλλα, έχοντας πάρει φωτιά, μοιάζουν με πυρακτωμένες σφαίρες. Αφήστε που δεν υπάρχει καν η δυνατότητα αποθήκευσης των στιγμιότυπων στο σκληρό δίσκο.

Κάτι που είναι προσανατολισμένο στη δημιουργία θετικών εντυπώσεων είναι και η δυνατότητα που μας προσφέρεται να βάψουμε το όχημά μας με τα χρώματα της αρεσκείας μας. Επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε από μία γκάμα διαθέσιμων σχεδίων κάποια με τα οποία θα διακοσμήσουμε την επιφάνειά του. Οχι και σπουδαία πράγματα, αλλά ό,τι παίρνουμε καλό είναι. Παράλληλα έχει γίνει και μια προσπάθεια για την εφαρμογή κάποιων εφέ καιρού, όπως βροχή και ομίχλη, προκειμένου ν' αυξηθεί η γοητεία του τίτλου. Κι εδώ όμως η υλοποίηση δεν είναι η καλύτερη δυνατή.

Ενα ιδιαίτερα θετικό χαρακτηριστικό είναι η ύπαρξη μεγάλου αριθμού από κάμερες, τόσο εσωτερικές όσο και εξωτερικές, προκειμένου να επιλέξετε αυτήν που σας διευκολύνει ώστε να οδηγήσετε με επιτυχία το όχημά σας. Απαραίτητο βοήθημα σίγουρα, αφού -όπως θα διαπιστώσετε- θα υπάρξουν αρκετά σημεία που θα σας δυσκολέψουν. Προσανατολισμένη στον arcade χαρακτήρα του τίτλου είναι και η ύπαρξη κάποιων power ups, τα οποία παρουσιάζονται τυχαία σε διάφορα σημεία των διαδρομών. Τα περισσότερα από αυτά έχουν ως στόχο να σας προσδώσουν κάποιες ιδιαίτερες δυνάμεις, προκειμένου να αποκτήσετε το πλεονέκτημα έναντι των αντιπάλων σας. Τέτοιο είναι, για παράδειγμα, η στιγμιαία επιδιόρθωση του οχήματός σας από τις ζημιές που έχει υποστεί. Υπάρχει όμως και κάποιο power up το οποίο δεν έχει και τόσο αγαθές προθέσεις. Αντίθετα, στοχεύει στο να σας κάνει "βίδες", αφού εάν το αποκτήσετε, θα σας αποζημιώσει με μία καθ' όλα γενναιόδωρη έκρηξη. Γι' αυτό προσοχή.

Σε ό,τι αφορά την ηχητική επένδυση, έχω να κάνω θετικά σχόλια. Ιδιαίτερα δυνατές μουσικές επιλογές, που αγγίζουν τα όρια του heavy metal, δημιουργούν την τέλεια ατμόσφαιρα. Ομως και τα ηχητικά εφέ που ενσωματώνει το παιχνίδι δεν απογοητεύουν.

### MULTIPLAYER

**Το παιχνίδι ενσωματώνει πλήθος μειονεκτημάτων. Ως εκ τούτου, η ύπαρξη δυνατότητας για multiplayer παιχνίδι θα απάλυνε κάπως τον πόνο μας και θα άμβλυνε τις αρνητικές εντυπώσεις. Δυστυχώς, όμως, ούτε επιλογή για split screen δεν υπάρχει. Μερικές φορές είναι να απορεί κανείς με τους δημιουργούς τέτοιων τίτλων. Κάνουν σχεδόν τα πάντα για να μας δημιουργήσουν την αίσθηση πως μας έχουν γραμμένους στα παλαιότερα των υποδημάτων τους. Δεν θα τα έγραφα αυτά, εάν δεν πίστευα ακράδαντα ότι μια τέτοια προσθήκη θα απογείωνε τον τίτλο. Εξάλλου, η θεματολογία του προσφέρεται και ίσως να απαιτεί κιόλας κάτι τέτοιο. Αλλά στου κουφού την πόρτα...**



## ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΝΑΥΤΙΛΛΟΜΕΝΟΥΣ

Αν και το εν λόγω παιχνίδι πάσχει σε αρκετούς τομείς, παρουσιάζει ενδιαφέρον κυρίως λόγω της ασυνήθιστης θεματολογίας του. Αυτό, σε συνδυασμό με τον απαιτητικό χαρακτήρα του, αποτελούν τα κίνητρα για την απόκτησή του. Σε ό,τι αφορά τις εντυπώσεις μου, θα γράψω τούτο: Σαφώς θα σας προσφέρει κάποιες διασκεδαστικές στιγμές εάν ασχοληθείτε μαζί του. Εκτιμώ όμως ότι γρήγορα θα βαρεθείτε και μετά την απομάκρυνσή του από το σκληρό δίσκο σας ούτε που θα το θυμάστε.

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 70 |
| ΗΧΟΣ | 75 |
| GAMEPLAY | 80 |
| ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ | 82 |

**78**



**Αφήστε τους άλλους να ανησυχούν για τροχονόμους και κανόνες οδικής συμπεριφοράς.**

# ENEMY ENGAGED

## RAH-66 COMANCHE vs KA-52 HOKUM

***Μόλις στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε ένα preview του Comanche vs Hokum, του νέου δημιουργήματος της Razorworks με διανομέα την Empire Interactive. Σε εκείνο το τεύχος καταγράψαμε όσα μπορέσαμε να δούμε από μία beta έκδοση. Δεν πέρασε πολύς καιρός και έφτασε στα χέρια μας η πλήρης έκδοση του τίτλου για μία πιο εμπεριστατωμένη παρουσίαση.***

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
RAZORWORKS/EMPIRE INTERACTIVE

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Intel Pentium 266 ή K6-300, 64MB RAM, D3D κάρτα γραφικών με 4MB RAM, 300 MB σκληρός δίσκος, 6x CD-ROM drive

*του Μανώλη Φουρνιστάκη*
*mafg13@x-treme.gr*




"Η ώρα ήταν περίπου 4:30 το πρωί και δεν είχε ξημερώσει. Είχα το τελευταίο νούμερο στη σκοπιά και το φυλάκιό μου ήταν στις δεξαμενές καυσίμων του αεροδρομίου. Η κατάσταση ήταν τεταμένη και η ατμόσφαιρα ηλεκτρισμένη. Μας είχαν πει να πάμε για ύπνο, αλλά κανείς δεν μπορούσε να κοιμηθεί γνωρίζοντας πως ο εχθρός απείχε μόλις 14 χιλιόμετρα. Όλοι περιμέναμε τον ήχο των σειρήνων, κάτι που θα σήμαινε την έναρξη των εχθροπραξιών.

Στο ελικοδρόμιο -εν τω μεταξύ- διέκρινα κάποια πιο έντονη κινητικότητα από ό,τι τις προηγούμενες μέρες και νύχτες. Δεν έδωσα σημασία και άναψα το τελευταίο μου τσιγάρο στα κρυφά, αφού ήμουν δίπλα στις δεξαμενές καυσίμων και φυσικά απαγορευόταν εκεί το κάπνισμα, ενώ είχε δοθεί και διαταγή να μην καπνίζουν οι στρατιώτες εν ώρα υπηρεσίας. Επειτα από περίπου 10 λεπτά, άρχισα να ακούω έναν θόρυβο ο οποίος σιγά σιγά δυνάμωνε και γινόταν ολοένα πιο εκκωφαντικός. Μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα πέρασαν από πάνω μου τέσσερα Comanche, των οποίων οι σκοτεινές φιγούρες διακρίνονταν πολύ καθαρά. Το ελικοδρόμιο ήταν πλέον άδειο. Είχαν ξεκινήσει να κάνουν αναγνώριση και προσβολή στόχων, οι οποίοι κινούνταν προς τη βάση, έχοντας παραβιάσει την ουδέτερη ζώνη. Επειτα από λίγα δευτερόλεπτα ήχησε ο συναγερμός στη βάση."


Ο χάρτης των επιχειρήσεων War of Independence.



Ενα από τα μενού του παιχνιδιού.

Κάπως έτσι θα μπορούσε να περιγράψει την έναρξη μια πολεμικής σύγκρουσης ένας απλός στρατιώτης. Ωστόσο ένα είναι σίγουρο: η ατμόσφαιρα είναι παρόμοια όταν ξεκινάτε μία campaign στο Enemy Engaged. Ο εν λόγω τίτλος δεν είναι τίποτα άλλο από μία βελτιωμένη συνέχεια του Apache/Havoc, ενός προσομοιωτή πτήσης ελικοπτέρων, τον οποίο είχαμε σε προηγούμενο τεύχος. Το Enemy Engaged περιλαμβάνει κάποια νέα στοιχεία, κυρίως ως προς τα γραφικά, δύο νέους "πρωταγωνιστές", το RAH-66 Comanche αμερικανικής προελεύσεως και το Kamov KA-52 Hokum ρωσικής. Πρόκειται για δύο ελικόπτερα, τα οποία θα αποτελούν την "ελίτ" της τεχνολογίας στα πολεμικά ελικόπτερα. Το Comanche, από όσο γνωρίζω, δεν έχει βγει ακόμα σε μαζική παραγωγή (το αναφέρω με επιφύλαξη), ενώ και το Hokum αντιμετωπίζει αρκετά προβλήματα ως προς το πρόγραμμά του.

Ας προχωρήσουμε όμως στα ενδότερα του τίτλου σε μια απόπειρα ανάλυσής του.

### ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Ανέκαθεν οι προσομοιωτές πτήσης ελικοπτέρων ήταν κομματάκι πιο δύσκο-

λοι. Ο λόγος είναι απλός και έχει να κάνει με το γεγονός ότι τα ελικόπτερα δεν δύνανται να πραγματοποιήσουν τους ελιγμούς που μπορούν να κάνουν τα αεροπλάνα. Ωστόσο και η κίνησή τους διαφέρει από αυτήν των αεροσκαφών, διότι δεν ευθυγραμμίζεις απλώς το stick και πετάς προς τα εμπρός και παράλληλα με το έδαφος, αλλά πρέπει να λάβεις υπόψη σου κάποιες παραμέτρους. Σε γενικές γραμμές το μοντέλο πτήσης είναι παρόμοιο με το αντίστοιχο του Apache/Havoc για όσους το έχουν παίξει και το θυμούνται. Η πτήση και με τα δύο ελικόπτερα είναι αρκετά εύκολη, εφόσον βέβαια έχετε εξοικειωθεί με το χειρισμό τους.

Οι καιρικές συνθήκες δεν επηρεάζουν ιδιαίτερα την πτήση ή -για να είμαι περισσότερο ακριβής- δεν την επηρεάζουν καθόλου. Βέβαια, το τελευταίο ίσως θεωρηθεί προσόν για εκείνους που δεν έχουν τη σχετική εμπειρία με τα chopper sims, από την άλλη όμως δεν μπορεί να καταγραφεί στα θετικά όταν οι καιρικές συνθήκες είναι ο υπ' αριθμόν ένα παράγοντας που επηρεάζει μία πτήση με οποιοδήποτε εναέριο μέσο.

Φυσικά, όταν το ελικόπτερο χτυπηθεί από τα εχθρικά πυρά -ενίοτε και από συμμαχικά-, θα έχετε προβλήματα στην πτήση. Ανάλογα με το χτύπημα που θα δεχτείτε, αν σας ρίξουν στη δεξιά πλευρά, τότε τα προβλήματα θα εμφανίζονται δεξιά, αν σας ρίξουν στην αριστερή, θα εμφανίζονται στα αριστερά κ.λπ. Πρόκειται για μία σημαντική λεπτομέρεια, αν και πλέον όλες οι εταιρίες φροντίζουν να δίνουν τέτοιες δυνατότητες στα προγράμματά τους.

Ενα είναι σίγουρο: Δεν θα ανησυχείτε για το επίπεδο δυσκολίας του μοντέλου πτήσης στο Enemy Engaged, μια και η Razorworks φρόντισε να το κάνει αρκετά εύκολο.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οσοι διαβάσατε το τεύχος 120 με το preview του Enemy Engaged θα θυμάστε το σημείο όπου αναφερόταν ότι τα γραφικά του τίτλου θα αποτελέσουν ένα από τα βασικά όπλα του. Μέσα σε ένα τόσο μικρό χρονικό διάστημα και με τον τίτλο να είναι στο στάδιο του τελικού debugging, δεν θα μπορούσαν να αλλάξουν πολλά πράγματα δραματικά. Σίγουρα δεν θα μπορούσε να αλλάξει κάτι προς το χειρότερο αλλά προς το καλύτερο, έτσι τα γραφικά είναι το ίδιο καταπληκτικά όσο και στην beta έκδοση.

Εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι οι γραφίστες, οι animators και οι προγραμματιστές της Razorworks έδωσαν έμφαση στη λεπτομέρεια σε όλες τις μονάδες που συμμετέχουν, από τον απλό στρατιώτη μέχρι τα αεροπλανοφόρα, τα μαχητικά και τα ελικόπτερα. Πρόκειται για τρισδιάστατα μοντέλα πολύ καλά σχεδιασμένα και με φοβερό mapping. Αξιοσημείωτο είναι επίσης το ότι, ενώ εξετάζετε το χάρτη του θεάτρου επιχειρήσεων ή πετάτε προς το επόμενο waypoint, μπορείτε να δείτε άλλες αερομαχίες ή μάχες στο έδαφος. Ετσι, έχετε μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να δείτε διάφορα εφέ τα οποία -όπως είναι φυσικό- θα σας διέφευγαν πάνω στον πανικό της μάχης: εντυπωσιακές εκρήξεις, φλεγόμενες οβίδες από τα άρματα μάχης, σκόνη από την κίνηση των οχημάτων στην άμμο, ακόμα και πυροβολισμούς των αυτόματων όπλων των στρατιωτών, των οποίων μάλιστα η περιβολή είναι ιδιαίτερα λεπτομερής.



Μία άποψη του πιλότου του Ka-52.

Εκεί όπου οι άνθρωποι της Razorworks έδωσαν ρέστα ήταν οι πιλότοι των ελικοπτέρων. Πρόκειται για πλήρως animated τρισδιάστατα μοντέλα με εκπληκτική λεπτομέρεια. Τα πρόσωπά τους σε πολλές περιπτώσεις φαντάζουν αληθινά, ενώ οι κινήσεις τους είναι φυσικότατες. Το ωραίο είναι πως, όταν το ελικόπτερο πετάει με τον αυτόματο πιλότο και είναι μακριά από τις εχθρικές δυνάμεις, και οι δύο πιλότοι χαλαρώνουν στα καθίσματά τους και κοιτούν προς τα έξω. Παρ' όλα αυτά, δεν διέκρινα κάποια πρακτικότητα στην ύπαρξη αυτών των animated πιλότων, ωστόσο προσδίδουν ρεαλισμό και φυσικά ως εφέ εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα.

Το σημείο που δεν πρόσεξε ή μάλλον καλύτερα δεν βελτίωσε η Razorworks





Λίγο πριν από την απογείωση από το αεροπλανοφόρο.

είναι τα δάση. Στην αρχή κάθε δάσους υπάρχουν σκόρπια δέντρα και μετά βλέπεις ένα τεράστιο τρισδιάστατο πράσινο σχήμα, το οποίο υποτίθεται ότι είναι το δάσος. Αυτό αποτελεί ένα μικρό φάουλ, όπως λέμε και στο ποδόσφαιρο. Θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν κάτι άλλο εκτός από αυτό το απαίσιο σχήμα.

Επίσης, δεν έχει βελτιωθεί και το mapping της θάλασσας, την οποία καταλαβαίνεις μόνο από το μπλε χρώμα. Με άλλα λόγια, πρόκειται για μια μπλε επιφάνεια, στην οποία δεν σχηματίζεται ούτε καν αφρός (πόσο μάλλον κύμα) όταν περνούν πλοία ή όταν πετούν τα ελικόπτερα πολύ κοντά στην επιφάνειά της.

Εννοείται πως για να απολαύσετε τα γραφικά, θα πρέπει να έχετε το DirectX 7 εγκατεστημένο και τρισδιάστατο επιταχυντή, ενώ μπορείτε να το δείτε ακόμα σε ανάλυση 1.600x1.200.

Ο ήχος δεν έχει αλλάξει ιδιαίτερα σε σύγκριση με το Apache/Havoc. Εκείνο που αλλάζει είναι οι φωνές των πιλότων και η προφορά τους στα αγγλικά, αναλόγως με ποιο ελικόπτερο πετάτε. Σε γενικές γραμμές το ηχητικό κομμάτι κινείται λίγο πάνω από το μέτριο.



Το κόκπιτ του Comanche.



Η επίθεση σε εχθρικό αεροπλανοφόρο είχε κάποια αποτελέσματα.



Βολές εναντίον στόχου επιφανείας.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Οπως αναφέρθηκε, συνήθως τα chopper sims είναι ελαφρώς δυσκολότερα από ό,τι τα αντίστοιχα flight sims, διότι πολύ απλά τα ελικόπτερα έχουν διαφορετικά χαρακτηριστικά πτήσης από ό,τι τα αεροπλάνα, αλλά και άλλες δυνατότητες. Προσωπικά θεωρώ τα αεροπλάνα πολύ καλύτερα από τα ελικόπτερα... Είναι διαφορετική η αίσθηση (virtually), όπως και να το κάνουμε.

Τα πλήκτρα χειρισμού είναι αρκετά, αλλά όχι τόσα που να μην τα θυμάστε. Για τη βασική πτήση και το χειρισμό των όπλων δεν χρειάζονται παρά μόνο λίγα πλήκτρα, τα περισσότερα από τα οποία αφορούν στα radar, τις διάφορες ηλεκτρονικές παραμέτρους κ.λπ. Το φυλλάδιο με το σχεδιάγραμμα του πληκτρολόγιου βοηθά στο μέγιστο βαθμό, συνεπώς δεν θα δυσκολευτείτε στην αρχή να προσαρμοστείτε σε αυτό.

Από τα σημεία που με δυσκόλεψαν αρκετά ήταν εκείνο της προσγείωσης (όπως σε όλους τους προσομοιωτές), αλλά και η απλή μετάβαση από το ένα waypoint στο άλλο. Η απλή πτήση μεταξύ ορισμένων waypoints δεν είναι δύσκολη, αν δεν σας ενδιαφέρει να πετάτε χαμηλά και με συγκεκριμένη ταχύτητα. Ωστόσο, γιατί να παιδεύεστε, αφού μπορείτε να ενεργοποιήσετε τον αυτόματο πιλότο όταν πρόκειται να πραγματοποιήσετε απλή πτήση; Εξάλλου το πηδάλιο θα το χρειαστείτε όταν φτάσετε στον προορισμό σας, αφού εκεί συνήθως λαμβάνουν χώρα οι μάχες.

Αυτό το οποίο πρέπει να προσέχετε είναι το collective - το αντίστοιχο thrust (ώθηση) των αεροπλάνων. Για μια ομαλή πτήση το collective θα πρέπει να είναι περίπου στο 70-80% και το stick να μετακινείται προς τα εμπρός. Προσέξτε όμως μη συντριβείτε στο έδαφος (κοινώς μη στουκάρετε και έχουμε τρεχάματα). Αυτό είναι το σημείο που δεν έχω καταλάβει πώς γίνεται. Οταν είχα το collective στο 75% και το stick προς τα εμπρός, το ελικόπτερο κινούνταν, αλλά όταν άφηνα το stick ελεύθερο, έπαιρνε ύψος, κάτι λογικό, αφού το ανυψώνει η έλικα. Το πώς τώρα το σταθεροποιείς στο ύψος που θέλεις και κινείσαι προς τα εκεί που επιθυμείς, δεν το έχω βρει. Αν γνωρίζει τη λύση στο πρόβλημά μου κάποιος καλός άνθρωπος, ας μου στείλει ένα e-mail (ωραίος συντάκτης είμαι, αντί να ενημερώνω, ζητάω ενημέρωση... Μην το πείτε στον Κράτσα!).



Η εχθρική φρεγάτα θα το "παραλάβει" αυτό!

Κατά τη διάρκεια της μάχης φροντίστε να παραμένετε ήρεμοι και να μην κάνετε βιαστικές κινήσεις, διότι μπορεί να αυτοκαταστραφείτε. Θα πρέπει να προσέχετε το collective να μην υπερβαίνει το 110% για περισσότερα από μερικά δευτερόλεπτα, αλλιώς θα κάψετε τη μηχανή. Βεβαίως, χρειάζεται προσοχή στους ελιγμούς. Μην επιχειρήσετε να κάνετε loop και μετά break, διότι πετάτε ελικόπτερο και όχι αεροπλάνο. Χρειάζονται γρήγορες και ήρεμες κινήσεις. Δεν θα ανησυχείτε για τη στόχευση, αφού θα γίνεται αυτόματα από το radar. Οπότε αυτό που έχετε να κάνετε είναι να βλέπετε πότε έχετε valid lock για να πυροβολείτε και να έχετε τα χέρια σας στα πλήκτρα X και Z για να πραγματοποιείτε στροφές yaw (χωρίς περιστροφή στο διαμήκη άξονα), οι οποίες εξυπηρετούν όταν επιτίθεστε σε στόχους που βρίσκονται κοντά ο ένας στον άλλον. Το collective πρέπει να βρίσκεται σε σχετικά χαμηλά επίπεδα για να διατηρείστε σε ταχύτητα τέτοια που να σας επιτρέπει να στοχεύετε με άνεση. Βέβαια, όπου χρειάζεται, κυρίως σε αερομαχίες ή σε στόχους που σας βάλλουν, θα κάνετε ελιγμούς.

Μία άλλη πολύ χρήσιμη κίνηση είναι αυτή του Hold, που κρατά ακίνητο το ελικόπτερο στον αέρα, κίνηση που μπορεί να σας σώσει όταν στήνετε ενέδρες πίσω από λόφους, βουνά, ακόμα και πίσω από πολυκατοικίες.

Η κυρίως δράση στο Enemy Engaged γίνεται μέσα από τις campaigns, οι οποίες είναι τρεις τον αριθμό. Υπάρχουν βέβαια έτοιμες αποστολές, αλλά είναι παρμένες από τις campaigns. Ενα από τα κρυφά χαρτιά του τίτλου είναι το γεγονός ότι, αν έχετε εγκατεστημένο στο δίσκο σας το Apache Havoc, θα έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε τόσο με το Apache

## ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ


**T80U (ναι, σαν αυτά της Κύπρου)**


**Mil Mi28**


**SU-25 Frogfoot**


**M1A1 Abrams**


**M48A1 Chaparral**


**A-10 Thunderbolt**

όσο και με το Havoc, τα ελικόπτερα του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Ισως ακούγεται και λίγο χαζό το να αγοράζεις το sequel του τίτλου για να παίζεις με τα ίδια ελικόπτερα. Μπορείτε επίσης (έχοντας πάντα εγκατεστημένο το Apache Havoc) να παίξετε και με τις αποστολές του στο Enemy Engaged. Επίσης σημαντικό είναι και το multiplayer gaming. Ετσι οι κάτοχοι του ενός ή του άλλου τίτλου μπορείτε να αντιμετωπίσετε στο Internet ο ένας τον άλλον. Αν και το Enemy Engaged είναι σαφώς πιο εξελιγμένο από το Apache Havoc, η μηχανή πάνω στην οποία αναπτύχθηκαν και τα δύο παιχνίδια είναι ίδια, συνεπώς η συμβατότητα μεταξύ τους είναι σχεδόν απόλυτη.

### CAMPAIGNS

Τα θέατρα επιχειρήσεων στα οποία θα δώσετε τις μάχες σας είναι τα ακόλουθα: Υεμένη, Λίβανος και Ταϊβάν.

➤**Σπαθί στην Ερημο (Sword in the sand):** Η Υεμένη και η Σαουδική Αραβία έχουν χρόνια διαμάχη στα σύνορά τους, αφού υπήρχε αμοιβαία διεκδίκηση μερικών ακόμα χιλιομέτρων στα εδάφη τους. Η κατάσταση χειροτέρεψε μόλις ανακαλύφθηκαν πλούσια κοιτάσματα πετρελαίου και ορυκτών στο υπέδαφος των αμφισβητούμενων περιοχών.

➤**Δύναμη Κρούσης Λίβανος (Task Force Lebanon):** Μία ομάδα τρομοκρατών έχει ανακαλύψει πώς να ενεργοποιήσει πυρηνικές κεφαλές εγκατεστημένες στη Βαλτιμόρη των ΗΠΑ. Οι αμερικανικές μυστικές υπηρεσίες ανακάλυψαν πως η έδρα των τρομοκρατών είναι ο Λίβανος και ο 6ος Στόλος στη Μεσόγειο παίρνει διαταγή να τους εξολοθρεύσει. Οι τρομοκράτες είναι εξοπλισμένοι με ρωσικά όπλα, τα οποία τα προμηθεύονται μέσω Συρίας. Η σύγκρουση αυτή μοιραία θα πάρει μεγαλύτερες διαστάσεις, καθώς τίθεται το θέμα τι στάση θα κρατήσει ο αραβικός κόσμος απέναντι στο σύμμαχο των ΗΠΑ, Ισραήλ.

➤**Πόλεμος Ανεξαρτησίας (War of Independence):** Το Πεκίνο ανέκαθεν θεωρούσε την Ταϊβάν έδαφος της Κίνας, αλλά οι διαπραγματεύσεις για ένωση συνεχώς αποτυγχάνουν, αφού οι κάτοικοι του νησιού δεν επιθυμούν ένωση με το καθεστώς της Κίνας. Για την τελευταία το ποτήρι ξεχείλισε όταν στις εκλογές του 2001 στην Ταϊβάν εξελέγη το κόμμα της Ανεξαρτησίας, ο συνδυασμός δηλαδή που είχε ταχθεί φανατικά εναντίον της ένωσης. Οι Κινέζοι, σιωπηρά και μεθοδικά, απέκλεισαν το νησί και εξαπέλυσαν μία αιφνιδιαστική απόβαση καταλαμβάνοντας μέσα σε ένα 24ωρο τη μισή Ταϊβάν. Οι ΗΠΑ, για να υποστηρίξουν τα συμφέροντά τους στην περιοχή, έστειλαν άμεσα μία δύναμη κρούσης στο πλευρό της συμμάχου τους Ταϊβάν.

Ολα είναι πολύ ενδιαφέροντα σενάρια και οι αποστολές τους χαρακτηρίζονται από ποικιλία. Θα κάνετε επιθέσεις σε άρματα μάχης, αεροδρόμια, σκάφη επιφανείας, συνοδείες άλλων αεροσκαφών, αναγνωρίσεις στόχων, αερομαχίες κ.λπ. Οι campaigns είναι πρακτικά το σημαντικό στοιχείο του Enemy Engaged και λογικό είναι να έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα.

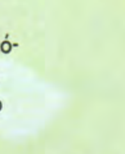
### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Enemy Engaged αποτελεί ένα sequel του Apache Havoc με πολλές ομοιότητες. Το Enemy Engaged, ως νεότερο δημιούργημα, είναι περισσότερο βελτιωμένο, με καλύτερα γραφικά, πιο ενδιαφέρουσες campaigns και με τη δυνατότητα να παίξετε αποστολές και με τα ελικόπτερα του Apache Havoc, εφόσον έχετε και αυτό το παιχνίδι στο δίσκο σας. Σε όσους δεν διαθέτουν το Apache Havoc, το Enemy Engaged προτείνεται ως chopper sim. Αν πάλι διαθέτετε το Apache Havoc, ξανασκεφτείτε το. PC

**ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 90 |
| ΗΧΟΣ | 79 |
| CAMPAIGNS | 91 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 85 |

**87**



**Πρόκειται για ένα αξιόλογο chopper sim, το οποίο διαθέτει άφθονη δράση, σχετικά εύκολο χειρισμό και εξαίρετα γραφικά.**

# HINTS & TIPS

***Γεια χαρά! Τρίτη και φαρμακερή συμμετοχή μου σε αυτή τη στήλη και με μεγάλη μου χαρά διαπιστώνω ότι η παράκλησή μου για συνεισφορά hints & tips από τους αναγνώστες μας είχε αποτέλεσμα, καθώς μία ωραία πρωία με περίμεναν έξι -ολόκληρα- hints παιχνιδιών στο e-mail μου. Βέβαια, μη ξεθαρρεύετε και νομίζετε ότι λύσαμε τα προβλήματά μας. Πρέπει να συνεχίσετε να βοηθάτε στο μάζεμα των cheats. Εμείς, από την πλευρά μας, κάνουμε το ανθρωπίνως δυνατό για να σας προσφέρουμε ζεστά ζεστά όλα τα νεότερα κόλπα.***

*του Πέτρου Παπαθανασίου*

## CODENAME EAGLE

Μία πρωτότυπη ιδέα για action παιχνίδι που μας μεταφέρει στις αρχές του αιώνα, σε μία περιπέτεια στην οποία αναμειγνύονται ιδιόμορφα μελλοντολογικά κατασκευάσματα, με μέτριο όμως τελικό





αποτέλεσμα. Οσοι ασχολείστε με το συγκεκριμένο τίτλο όλο και κάτι από αυτά που ακολουθούν θα βρείτε χρήσιμο.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Alt και S. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε τους κωδικούς:

- **Codenamegod:** Γίνεστε άτρωτοι.
- **Weaponmaster:** Ολα τα όπλα στη διάθεσή σας.
- **Armorgod:** Το armor σας φτάνει στο 200%.

## DIE HARD TRILOGY 2

Μπορεί ο Bruce Willis να είναι πολύ σκληρός για να πεθάνει, εσείς όμως είστε πολύ έξυπνοι. Απλώς, χρησιμοποιήσετε τα κόλπα που ακολουθούν για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι.





Εχουμε και λέμε. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το Esc για να κάνετε pause και πληκτρολογήστε τους κωδικούς που σας δίνουμε, για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα.

Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού δώστε:

- **painless:** God mode.
- **follow me:** Μετακίνηση της κάμερας.

Οταν βρίσκεστε σε shooting mode:

- **weapons:** Ολα τα όπλα στη διάθεσή σας.
- **ammo:** Απειρα πυρομαχικά.
- **autoreload:** Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του auto-reload.
- **autofire:** Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του auto-fire.
- **slowmo:** Επιβράδυνση των εχθρών.
- **slowrocket:** Επιβράδυνση των ρουκετών.

Οταν βρίσκεστε σε driving mode:

- **ghost:** Κινείστε ελεύθερα μέσα από τα εμπόδια.
- **nitro:** Απειρο nitro.
- **snow:** Χιονίζει.

Οταν βρίσκεστε σε action mode:

- **weapons:** Ολα τα όπλα στη






διάθεσή σας.
- **ammo:** Απειρα πυρομαχικά.
- **freeze:** "Πάγωμα" των αντιπάλων.
- **laser:** Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του στοχάστρου του laser.
- **ghost:** Περνάτε ελεύθερα μέσα από τους τοίχους.
- **fragyuck:** Γεμίζετε τον τόπο με αίμα.
- **bighead:** Μεγάλα κεφάλια.

## EMERGENCY: FIGHTERS FOR LIFE

Μου ζητήθηκε να παρουσιάσω cheats γι' αυτό το παλιό σχετικά, αλλά πολύ καλό παιχνίδι, στο οποίο έχετε το ρόλο του συντονιστή μίας ομάδας ΕΜΑΚ. Πιθανώς, πολλοί από εσάς, μετά τους πρόσφατους σεισμούς σε Ελλάδα και Τουρκία, να προσπαθήσατε να επα-





ναλάβετε τους άθλους αυτών των ηρώων μέσα από τον υπολογιστή σας. Για εσάς -και βέβαια για το φίλο που μας το ζήτησε- ιδού τι πρέπει να κάνετε για να περάσετε στις επόμενες αποστολές (να δω βέβαια τι σόι ήρωες της ΕΜΑΚ θα γίνετε κλέβοντας):

Καθώς παίζετε την αποστολή, μετακινήστε τον κέρσορα πάνω από το πλήκτρο "Options" και πληκτρολογήστε τη λέξη SIXTEEN με κεφαλαία γράμματα. Με αυτόν τον τρόπο θα σας δοθεί η δυνατότητα επιλογής επιπέδου.

## EXPENDABLE

Ο αναγνώστης που παραπονέθηκε ότι δεν λειτουργούσαν τα cheats του Expendable (τα είχαμε





παρουσιάσει στο τεύχος 111), είχε τελικά δίκιο. Ενώ οι κωδικοί ήταν οι σωστοί, για να λειτουργήσουν πρέπει -καταρχήν- να έχετε ξεκινήσει το παιχνίδι από DOS promt χρησιμοποιώντας μία από τις παρακάτω παραμέτρους:

- **- mumford**
- **- whostayedlate**
- **- whostayedlateagain**

(π.χ. C:\expend\go.exe -whostayedlate)

Στη συνέχεια και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο "-" του num pad, ακολουθούμενο από τη λέξη pod για να ενεργοποιηθεί το cheat mode. Επίσης, οι κωδικοί που δώσαμε ισχύουν, αρκεί πρώτα να πατάτε το "-" και μετά το αντίστοιχο cheat.

## MESSIAH

Πρωτοποριακή η ιδέα της Shiny Entertainment, που θα σας βάλει στη θέση ενός όχι και τόσο "αγγελικού" αγγέλου. Πολλοί από εσάς, εκ των πραγμάτων, θα μετατρέψετε τον Bob (άκου όνομα για άγγελο!) σε διαβολάκι. Ας σας δώσουμε λοιπόν κι εμείς ένα χεράκι προς αυτήν την κατεύθυνση.



Καθώς παίζετε, πατήστε το πλήκτρο Esc και τυπώστε τα ακόλουθα:

- **ucantkillme:** Για να ανέβει ο Bob σε επίπεδα... θεϊκά.
- **fleshnblood:** Για να επιστρέψει ο Bob στο "αγγελικό" επίπεδό του.
- **braindead:** Για να ακυρωθεί η AI.
- **einstein:** Για να ενεργοποιηθεί η AI.
- **icantsee:** Για να απενεργοποιηθεί η AI Vision.
- **icanseeu:** Για να ενεργοποιηθεί η AI Vision.
- **freezecam:** Για να "παγώσει" η κάμερα.
- **thawcam:** Για να "ξεπαγώσει" η κάμερα.
- **toohardforme:** Για να τελειώσετε το τρέχον παιχνίδι.
- **charwireon:** Για να ενεργοποιηθεί το wireframe του χαρακτήρα.



- **charwireoff :** Για να απενεργοποιηθεί το wireframe του χαρακτήρα.
- **worldwireon:** Για να ενεργοποιηθεί το wireframe του περιβάλλοντος.
- **worldwireoff:** Για να απενεργοποιηθεί το wireframe του περιβάλλοντος.
- **onpolycount:** Για να ενεργοποιηθεί ο Polycount.
- **offpolycount:** Για να απενεργοποιηθεί ο Polycount.

Προσοχή, όμως! Οι φράσεις πρέπει να πληκτρολογηθούν με σταθερό ρυθμό (χωρίς παύσεις), ούτε πολύ γρήγορα ούτε πολύ αργά. Ψάξε βρες, δηλαδή.

## CHEATS ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

**Ο φίλος του περιοδικού Κώστας Θεοδώρου έστειλε τα ακόλουθα cheats μαζί με κάποια ακόμη, τα οποία όμως -δυστυχώς- έχουν ήδη δημοσιευθεί από αυτήν τη στήλη. Κώστα, σε ευχαριστούμε πολύ για τη βοήθεια.**

### EARTHWORM JIM 3D

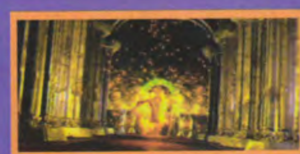
Για να βοηθήσουμε τον συμπαθητικό σκουλικάνθρωπο του παιχνιδιού, δεν έχουμε παρά να εισαγάγουμε τους παρακάτω κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μερικοί μάλιστα έχουν ιδιαίτερα διασκεδαστικά αποτελέσματα.



**APOLLO13:** Αποκτάτε 9 επιπλέον rockets.
**GETTHECHEESETOSICKBAY:** Πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.
**HATMAN:** Μεταμορφώνει τον Jim σε σκίτσο.
**IDDQD και IDKFA:** Παρουσιάζει διαφορετικές οθόνες των credits.
**ITSAWONDERFUL:** Εξτρα ζωή.
**ONANDONANDON:** Απειρα continues.
**POPQUIZHOTSHOT:** 1.000 σφαίρες.
**PULSATING:** Κάνει τον Jim να μοιάζει στον Groucho.
**SLAUGHTERHOUSE:** Πρόσβαση στα 5 πρώτα levels από το File Menu.
**SLUGFORABUTT:** Προσθέτουν χαρακτηριστικά στον Jim.
**THREEMILEISLAND:** Υγεία στο μέγιστο.

### PLANESCAPE: TORMENT

Στο τεύχος 119 είχαμε αναφερθεί σε μία διαδικασία τροποποίησης των στατιστικών των ηρώων του Planescape. Οσοι, πάλι, θέλουν να δουν όλα τα βίντεο του παιχνιδιού προτού φτάσουν στο αντίστοιχο σημείο, ας ακολουθήσουν τη παρακάτω διαδικασία:



Ανοίξτε το αρχείο Torment.ini που βρίσκεται στο directory του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας οποιονδήποτε text editor βρείτε την παράγραφο [Movies] και τροποποιήστε την ώστε να φαίνεται ως εξής:

```
[Movies]
BISLOGO = 1
TSRLOGO = 1
OPENING = 1
SS_MSLAB = 1
SIGIL = 1
TIME = 1
SS_PHARD = 1
SS_ADETH = 1
ALYBIRTH = 1
DEATH = 1
MAZE1 = 1
CURSTD = 1
OUTLANDS = 1
BAATOR = 1
CARCERI = 1
CRETURN = 1
FORTRESS = 1
FORTDOOR = 1
ARRV_IGN = 1
T1ENTER = 1
METEOR = 1
DRAGON = 1
T1ABSORB = 1
FINALE = 1
CONFLAG = 1
T1DEATH = 1
RUNE = 1
```

# HINTS & TIPS

## ODT: ESCAPE OR DIE TRYING

Ενα action παιχνίδι το οποίο δεν έτυχε σπουδαίας υποδοχής από το κοινό, αφού -παρά τα ωραία εφέ- ο όλος σχεδιασμός θύμιζε περισσότερο παιχνιδομηχανή παρά PC game. Παρ' όλα αυτά, οι αναγνώστες μας που ασχολούνται με αυτόν τον τίτλο πιθανώς να αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην προσπάθεια να τον ολοκληρώσουν. Γι' αυτούς προσφέρουμε μία λίστα από κόλπα, τα οποία πρέπει να πληκτρολογηθούν στην κατάλληλη οθόνη, ενώ ο παίκτης βεβαιώνεται για την ορθή εισαγωγή του κωδικού με έναν ήχο που ακούγεται κατά την ενεργοποίηση του cheat.



Στο κεντρικό μενού πληκτρολογήστε:

- **LACRIMOSA:** Κάθε φορά που ξεκινάτε ένα νέο παιχνίδι, κατά την επιλογή χαρακτήρα σάς προσφέρονται νέα μενού, σχετικά με το level και το sector, από τα οποία θέλετε να ξεκινήσετε.
- **SOPHIA:** Για να προσφερθεί η Sophia στους χαρακτήρες προς επιλογή.
- **KARMA:** Για να προσφερθεί ο Karma στους χαρακτήρες προς επιλογή.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε (Προσοχή: αφού πρώτα πατήσετε Esc για να κάνετε pause):

- **ALEX:** Για να αποκτήσετε 50 ζωές (τύφλα να 'χουν οι γάτες).
- **BOZ:** Για να γεμίσει το mana.
- **CACHOU:** Ο υπερκωδικός. Πλήρης ενέργεια, πλήρες mana, μέγιστο experience, 50 ζωές, πλήρης ικανότητα μεταφοράς και χρήσης και των τεσσάρων όπλων, απόκτηση όλων των spells (επιπέδου 4), αύξηση στα Armor, Weapon και Spirit. Μήπως χάσατε το λογαριασμό;
- **GRABO:** Για να αυξηθούν τα Armor, Weapon και Spirit.
- **JBB:** Για να αποκτήσετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε και τα τέσσερα όπλα.
- **MATH:** Για να αυξηθεί η ισχύς και των τεσσάρων όπλων.
- **MUMU:** Για να μεγιστοποιηθεί το experience.
- **RIK:** Για να έχετε όλα τα spells στη διάθεσή σας.
- **VINCE:** Για να προσθέσετε ένα επιπλέον επίπεδο σε κάθε spell.
- **XUL:** Για μάξιμουμ ενέργεια.

## NBA INSIDE DRIVE 2000

Η αξιόλογη προσπάθεια της Microsoft εναντίον της παντοδυναμίας της Electronic Arts στον κόσμο του μπάσκετ. Απορώ πώς ξέφυγε ο τίτλος από τα χέρια του Καφούρου και κατέληξε στον Καλοσκάμπη για το review. Οι φανατικοί οπαδοί του NBA, που ασχολούνται με το συγκεκριμένο παιχνίδι, διαθέτουν μερικούς κρυμμένους άσσους στο μανίκι τους.

Το NBA Inside Drive 2000 ενσωματώνει τρία επιπλέον κρυμμένα γήπεδα. Για να μπορέσετε να παίξετε σε αυτά, ολοκληρώστε την ακόλουθη διαδικασία: Διαλέξτε την επιλογή "Run..." από το Start των Windows, από όπου μπορείτε να τρέξετε το παιχνίδι με χρήση της command line. Εκεί με το browse επιλέξτε το folder που βρίσκεται αποθηκευμένο το παιχνίδι και:

- Εισαγάγετε **nba2000.exe -floor gym**, για να έχετε πρόσβαση στο γήπεδο του γυμναστηρίου.
- Εισαγάγετε **nba2000.exe -floor hvs**, για να έχετε πρόσβαση στο γήπεδο του πάρκινγκ.



- Εισαγάγετε **nba2000.exe -floor outside**, για να έχετε πρόσβαση στο εξωτερικό γήπεδο προπόνησης.

Με την ίδια διαδικασία μπορείτε να μεταβάλλετε το μέγεθος των παικτών.

Ετσι, εισάγοντας nba2000.exe -HugePlayers, οι παίκτες μετατρέπονται σε πραγματικούς γίγαντες, ενώ αντιθέτως με το nba2000.exe -MiniPlayers τα "τέρατα" του μπάσκετ μετατρέπονται σε νανάκια.

Με παρόμοια διαδικασία μπορούμε να ξεφορτωθούμε τα μακρόσυρτα βίντεο της εισαγωγής. Απλώς δίνουμε την command line: nba2000.exe -novideo. Τόσο απλά.



Τέλος, μέσα από το παιχνίδι, μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε κρυμμένες σούπερ ομάδες. Προσέξτε τι πρέπει να κάνετε: Στην κεντρική οθόνη του ID2000 μετακινήστε τον pointer του mouse, στο κάτω αριστερό άκρο της οθόνης. Στο κατάλληλο σημείο, ο pointer θα γίνει highlighted. Ακριβώς εκεί, κάνοντας κλικ, μπαίνετε στην Credits Screen. Εδώ, κάνετε λίγη υπομονή, μέχρι να περάσουν όλοι οι τίτλοι. Στη συνέχεια, επιστρέψτε στο μενού επιλογής ομάδας, όπου -ως εκ θαύματος- θα βρείτε τέσσερις νέες ομάδες, τοποθετημένες στο τέλος της λίστας (δύο High Voltage ομάδες και δύο Microsoft ομάδες).

Αντε και καλά τρίποντα.

## SOLDIER OF FORTUNE

Ακόμη δεν είδατε το review του παιχνιδιού στο περιοδικό και εμείς ήδη σας έχουμε παρουσιάσει τα



cheats για την demo έκδοση (τεύχος 117), ενώ τώρα σας αποκαλύπτουμε τα αντίστοιχα κόλπα για το "αιματοβαμμένο" Soldier of Fortune στην πλήρη έκδοσή του. Η διαδικασία ενεργοποίησης των κωδικών είναι ελαφρώς σύνθετη, γι' αυτό προσέξτε τι πρέπει να κάνετε.

Πατήστε δεξί κλικ στο αρχείο sof.exe, που βρίσκεται στο κεντρικό φάκελο του παιχνιδιού, κι επιλέξτε "Create shortcut". Επειτα κάνετε δεξί κλικ στο εικονίδιο του sortcut που δημιουργήσατε κι επιλέξτε "Properties". Εκεί αλλάξτε την command line, ούτως ώστε να πάρει τη μορφή "...\SOF\sof.exe +set console 1".

Αν όλα γίνουν σωστά, τότε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με το πλήκτρο "~" ανοίγει την κονσόλα διαλόγου, στην οποία μπορείτε να εισαγάγετε τα ακόλουθα:

- **Elbow:** Για να σας προσφερθούν τα όπλα από 1 έως 5.
- **Bigelbow:** Για να σας προσφερθούν τα όπλα από 6 έως 10.
- **Heretic:** Για να γίνετε άτρωτος.
- **Matrix X:** Κλίμακα χρόνου X (όπου X ένας αριθμός από 1 έως 10).
- **Ninja:** Για να γίνετε αόρατος από τους εχθρούς σας.
- **Phantom:** Για να περνάτε μέσα από τους τοίχους.

## THIEF 2: THE METAL AGE

Φαίνεται ότι οι δημιουργοί του εκπληκτικού Thief βαριόνταν να ενσωματώσουν καινούρια cheats στο δεύτερο μέρος του τίτλου και μας προσφέρουν ξαναζεσταμένο φαγητό. Δεν πειράζει, όμως, αρκεί το παιχνίδι να είναι καλό. Ετσι, λοιπόν, για όσους δεν ξέρουν τα κόλπα του πρώτου Thief που ισχύουν και





στην προκειμένη περίπτωση, τα ξαναγράφουμε.

Για να περάσετε στην επόμενη αποστολή, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl, Alt, Shift και End. Επίσης, για να ορίσετε το χρηματικό ποσό, με το οποίο ξεκινάτε μία αποστολή, ανοίξτε με έναν text editor το αρχείο dark.cfg (βρίσκεται στο directory του παιχνιδιού) και προσθέστε στο τέλος την εντολή cash_bonus X (όπου X το ποσό των χρημάτων που επιθυμείτε).

## TOM CLANSY'S SSN

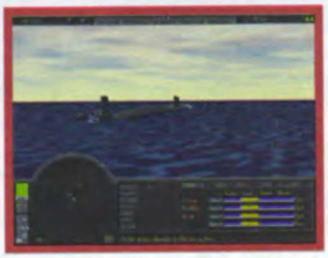
Στο προηγούμενο τεύχος σάς δώσαμε κάποια hints για το simulation υποβρυχίων 688(i) Hunter Killer. Σειρά τώρα λοιπόν έχει ο βασικός ανταγωνιστής του, Tom Clansy's SSN (μα, τέλος πάντων, τι μας έπιασε με τους εξομοιωτές υποβρυχίων;).

Στην κυρίως οθόνη του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο B, ανοίγετε το comm panel, στο οποίο πρέπει να εισαχθεί η φράση "CISCO SEZ", για να μπείτε σε cheat mode.

Από εκεί και πέρα, ξαναπατώντας το B και εισάγοντας στη συνέχεια κάποια από τις παρακάτω προτάσεις, ενεργοποιείται το αντίστοιχο cheat.

- **BE MY BUDDY:** Το στοχευόμενο πλοίο μετατρέπεται σε συμμαχικό.
- **BOOM:** Καταστρέφεται το στοχευμένο αντικείμενο.
- **DROP ANCHOR:** Σταμάτημα του υποβρύχιου επί τόπου.





- **EAT LEAD:** Αλλαγή τορπιλών.
- **ENGAGE CLOAKING DEVICE:** Κάνει το υποβρύχιό σας αόρατο για τα σόναρ του αντιπάλου.
- **FLIP HER:** Γυρνάει το υποβρύχιο προς την αντίθετη κατεύθυνση.
- **HEAL ME:** Επιδιορθώσεις στη στιγμή.
- **SEE THEM:** Ενισχύει τις δυνατότητες του σόναρ.
- **ZEPPELIN:** Το υποβρύχιο... πετάει σαν αερόστατο.

PC

## ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

| ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ | ΤΕΥΧΟΣ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 688(I) HUNTER-KILLER | 120 | GP 500 | 116 | PLANESCAPE: TORMENT | 119 |
| ABOMINATION | 117 | GRAND THEFT AUTO 2 | 112 | QUAKE 3 ARENA | 114 |
| AGE OF EMPIRES 2 | 111 | HALF-LIFE: OPOSSING FORCE | 114 | RALLY CHAMPIONSHIP 2000 | 114 |
| AGE OF WONDERS | 116 | HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA | 117 | RAYMAN 2 | 120 |
| AIRLINE TYCOON | 119 | HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE | 111 | RECOIL | 119 |
| ARMY MEN: TOYS IN SPACE | 111 | HYPE, THE TIME QUEST | 120 | RESIDENT EVIL 2 | 115 |
| BATTLEZONE 2 | 120,115 | INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE | 113,114 | REVENANT | 114 |
| BRAVEHEART | 111 | INTERSTATE '82 | 119 | ROLLERCOASTER TYCOON | 119 |
| CARNIVORES | 113 | JAZZ JACKRABBIT: THE SECRET FILES | 117 | SEVEN KINGDOMS 2 | 117 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2000 | 116 | KINGPIN | 120 | SHADOW COMPANY | 114 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 3 | 111 | LABYRINTH OF LIGHT | 117 | SINISTAR UNLEASHED | 120 |
| CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC | 115 | LEGO RACERS | 113 | SLAVE ZERO | 117 |
| CUTTHROATS | 115 | LEGO ROCK RAIDERS | 116 | SOLDIER OF FORTUNE (DEMO) | 117 |
| DEER HUNTER 3 | 113 | MEAT PUPPET | 119 | STAR TREK: HIDDEN EVIL | 114 |
| DELTA FORCE 2 | 114 | MIGHT & MAGIC VI | 115 | SUPREME SNOWBOARDING | 120 |
| DESCENT: FREESPACE 2 | 115 | MOB RULE | 119 | SWAT 3 | 113 |
| DISCIPLES: SACRED LANDS | 120 | MORTYR | 116 | TARZAN | 114 |
| DRIVER | 115 | NBA LIVE 2000 | 112 | THE SIMS | 117 |
| DUNGEON KEEPER 2 | 111 | NEED FOR SPEED 4 | 113 | TOMB RAIDER 4 | 114 |
| EXPENDABLE | 111 | NERF ARENA BLAST | 117 | TOY STORY 2 | 116 |
| FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000 | 115 | NHL 2000 | 112 | TZAR (DEMO) | 117 |
| FALCON 4.0 | 112 | NOCTURNE | 113 | ULTIMA IX: ASCENSION | 119 |
| FIFA 2000 | 112 | NOX | 119 | UNREAL TOURNAMENT | 113 |
| FINAL FANTASY VII | 112,115 | PANZER COMMANDER | 117 | URBAN CHAOS | 115 |
| FLANKER 2.0 | 116 | PANZER GENERAL IIID ASSAULT | 120 | VIRUS 2000 | 117 |
| FORCE 21 | 114 | PHARAOH | 114, 115 | WARGAMES | 119 |
| GANGSTERS | 120 | | | WARHAMMER 40K: CHAOS GATE | 120 |
| GORKY 17 | 120 | | | WHEEL OF TIME | 116 |
| | | | | WORLD WAR II: G.I. | 117 |

# Atlantis II

## ΜΕΡΟΣ Β'

**Σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε τις αγωνιώδεις προσπάθειες του συντάκτη μας να προσανατολιστεί στην αφιλόξενη -κι όμως πανέμορφη!- ζούγκλα της Xibalba, να ξορκίσει τα φαντάσματα στην Κίνα, να βρει τη μυθική Ατλαντίδα και, βέβαια, να επιστρέψει σώος στον πραγματικό κόσμο και να παραδώσει επιτέλους το άρθρο του στο μυθικό πλάσμα που ακούει στο όνομα... Βαγγέλης!**

*Του Γιάννη Καλοσκάμπη*
*cv97056@central.ntua.gr*

### XIBALBA

Θα βρεθείς αντιμέτωπος με το επονομαζόμενο "puzzle του ουράνιου τόξου". Πρέπει να βάλεις τα κομμάτια του χάρτη στις κατάλληλες θέσεις, ώστε το ανθρωπάκι να μαζέψει όλα τα χρώματα με τη σειρά που αυτά εμφανίζονται στο ουράνιο τόξο. Με αριστερό κλικ "σηκώνεις" τα τετράγωνα, ενώ με δεξί τα περιστρέφεις. Ο γρίφος αυτός, ενώ φαίνεται εύκολος αρχικά, είναι ζόρικος και με παίδεψε αρκετά. Η λύση φαίνεται σε μία από τις εικόνες που συνοδεύουν το άρθρο. Αν θέλεις να το παλέψεις, τοποθέτησε το κομμάτι που δεν έχει χρώμα στο κέντρο και πρόσεξε να μην έχεις δρομάκια που να καταλήγουν έξω από το χάρτη. Οταν τελικά τα καταφέρεις, θα περάσεις στην αντίπερα όχθη. Μπροστά σου έχεις ένα κανό. Στις όχθες του ποταμού υπάρχουν τέσσερις τοποθεσίες: η ζούγκλα με τα αστέρια, οι αράχνες, το σπίτι του βατράχου Chac και, φυσικά, η θέση όπου συναντάς τον άρχοντα νυχτερίδα.

Βρίσκεσαι στην οθόνη όπου αρχίζει η ζούγκλα, αλλά μην μπεις ακόμα, αφού σου λείπουν μερικά αντικείμενα. Μπες στο κανό και πήγαινε τρεις οθόνες δεξιά. Εδώ θα βρεις τον Chac, αλλά για την ώρα δεν δέχεται να σου μιλήσει. Πήγαινε στον άρχοντα-νυχτερίδα, ο οποίος θα σου υποδείξει να βρεις έντομα για να ταΐσεις το βάτραχο! Πήγαινε στην όχθη που οδηγεί στον ιστό. Από το κανό προχώρησε δύο οθόνες μπροστά και πήγαινε αριστερά στο σταυροδρόμι. Τώρα ανέβα στο δέντρο. Στο κέντρο του ιστού βλέπεις το αντικείμενο του πόθου σου. Πρέπει, όμως, να βρεις έναν τρόπο να ξεγελάσεις την αράχνη που το φυλάει. Σημειώνουμε εδώ ότι ο γρίφος αυτός δεν απαιτεί ταχύτητα αλλά στρατηγική. Είναι καθαρά turn based, αφού η αράχνη δεν θα κινηθεί αν δεν ολοκληρώσεις την κίνησή σου και αντίστροφα. Πρόσεξε ότι ο ιστός έχει μία τρύπα, η οποία πρέπει να βρίσκεται ακριβώς δεξιά σου. Στόχος μας είναι να χρησιμοποιήσουμε την τρύπα για να "ντριπλάρουμε" την αράχνη. Πήγαινε μία οθόνη μπροστά και περίμενε την αράχνη να κινηθεί προς το μέρος σου. Μεταβολή και μία οθόνη πίσω. Κάνε το γύρο της τρύπας και κατευθύνσου προς το κέντρο. Περνώντας από εκεί πάρε το σκουλήκι και συνέχισε στην ίδια κατεύθυνση, μέχρι να πηδήξεις έξω από το δίχτυ. Ανέβα ξανά από το ίδιο σημείο (η τρύπα να είναι ακριβώς στα δεξιά σου). Ακολουθείς την ίδια διαδικασία, αλλά μόλις



**Τέτοιου τύπου δαίμονες θα έχεις να αντιμετωπίσεις στην κόλαση!**





**Το μοναστήρι στη μαγευτική Κίνα.**



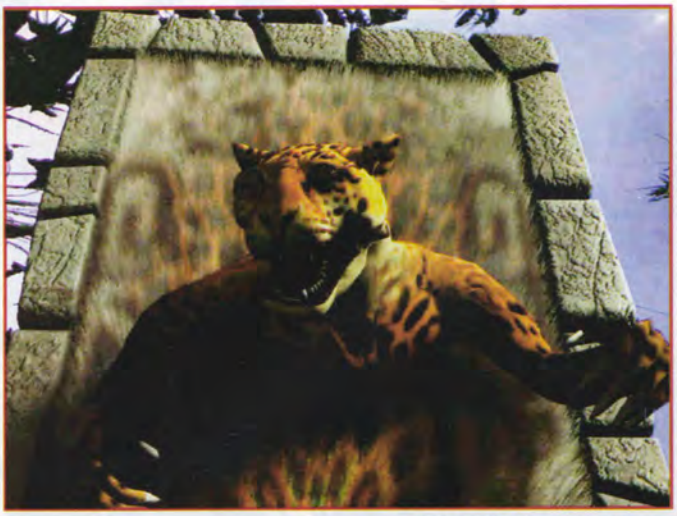
**Το δωμάτιο της χελώνας.**

πας να ξεφύγεις, διαπιστώνεις ότι υπάρχει μία δεύτερη αράχνη. Περιγράφω τη δεύτερη ντρίπλα από την αρχή (μόλις ανέβεις στον ιστό, με την τρύπα δεξιά): Ενα βήμα προς την αράχνη - κάνει και αυτή ένα μπροστά. Πίσω, σε ακολουθεί. Αριστερά (προς την τρύπα), βλέπεις τη δεύτερη αράχνη. Πήγαινε προς το μέρος της. Τώρα δεξιά. Μετά πήγαινε προς τα πίσω (μπες στην εξωτερική περίμετρο του ιστού). Συνέχισε να προχωρείς στην περίμετρο αυτή (και βέβαια σε κατεύθυνση αντίθετη από αυτήν στην οποία βρίσκονται οι διώκτες σου!) μέχρι να φτάσεις στην ακτίνα που οδηγεί στο έντομο. Πήγαινε και πάρ' το. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και μετά κάνε μεταβολή (πήγαινε δεξιά, όπως είσαι γυρισμένος) και όπου φύγει φύγει!

Εχοντας τώρα τα δύο έντομα, γύρνα πίσω στον Chac και τάισέ τον. Θα σου δώσει δύο χρήσιμες πληροφορίες. Εφτασε η στιγμή να εξερευνήσουμε την πυκνή και αφιλόξενη ζούγκλα της Xibalba. Πρέπει να βρεις και να μαζέψεις επτά αστέρια. Το σημείο αυτό είναι για πολλούς το πιο εκνευριστικό σε όλο το παιχνίδι. Η χαρτογράφηση είναι απαραίτητη και σώζει από πολλές ώρες άσκοπου ψαξίματος. Θα προσπαθήσω να είμαι όσο πιο συγκεκριμένος γίνεται. Από το κανό προχώρησε μπροστά μέχρι να δεις τα "ροζ αυγά". Τώρα πήγαινε ευθεία προς τα πράσινα ριγέ δέντρα. Ψάξε στο έδαφος και θα βρεις το πρώτο αστέρι. Προχώρησε προς τα ριγέ δέντρα (μπροστά) για ακόμα μία φορά. Κατόπιν, λοξά αριστερά. Στο δεξί χέρι σου βλέπεις το ποτάμι. Ψάξε στο έδαφος για το δεύτερο αστέρι που βρίσκεται πολύ κοντά στα πόδια σου. Εχοντας την παραλία στα δεξιά, πήγαινε ευθεία. Θα βρεθείς σε αδιέξοδο. Αν κοιτάξεις όμως κάτω, θα δεις το τρίτο αστέρι. Γύρνα στην προηγούμενη οθόνη και φέρε πάλι το ποτάμι στα δεξιά σου. Αυτή τη φορά κατευθύνσου προς τα αριστερά. Μπροστά σου βλέπεις ένα πανύψηλο δέντρο. Πήγαινε δεξιά. Αν κοιτάξεις πίσω σου, θα δεις κάτι μεγάλα μανιτάρια με κωνικό κεφάλι. Διάλεξε το μονοπάτι που ξεκινά δεξιά από αυτά. Εδώ θα μαζέψεις το τέταρτο αστέρι. Βάλε πίσω σου τα κωνικά μανιτάρια και προχώρα αριστερά. Θα συναντήσεις και πάλι υπερφυσικά μανιτάρια, μόνο που αυτή τη φορά είναι άσπρα και το κεφάλι τους μοιάζει με θόλο (αν διαλέξεις το δρομάκι που οδηγεί προς αυτά, θα βρεθείς στην οθόνη με τα ροζ αυγά, άρα καταλαβαίνεις ότι στο σημείο αυτό κλείνει ένας κύκλος). Γύρνα έτσι ώστε τα άσπρα μανιτάρια να βρίσκονται ακριβώς πίσω σου. Ηρθες από δεξιά, άρα πρέπει να πας αριστερά. Βρίσκεσαι και πάλι σε σταυροδρόμι. Ο ένας δρόμος οδηγεί λοξά δεξιά κι ο άλλος αριστερά. Για να προσανατολιστείς καλύτερα, βάλε τα κόκκινα μανιτάρια πίσω σου. Πήγαινε λοξά δεξιά. Αν προσέξεις, στο δεξί σου χέρι και προς τα πίσω θα δεις ένα γαλάζιο μανιτάρι. Στο χώμα, βέβαια, θα βρεις το πέμπτο αστέρι. Βάλε και πάλι τα κόκκινα μανιτάρια πίσω σου και πήγαινε μπροστά. Πήγαινε μπροστά για ακόμα μία φορά. Δεξιά βλέπεις το ποτάμι. Προχώρα πάλι προς τα εμπρός. Βρες το έκτο αστέρι. Βάλε πίσω σου το πράσινο αυγό που διακρίνεται στο βάθος και πήγαινε πάλι εμπρός. Μπροστά σου διακρίνεις ένα αντικείμενο που μοιάζει με ταφόπλακα. Πάρε το δρόμο που οδηγεί δεξιά. Φτάνεις ξανά σε αδιέξοδο, αλλά αν ψάξεις προσεκτικά στο έδαφος, θα βρεις το έβδομο και τελευταίο αστέρι. Γύρνα πίσω και αυτή τη φορά κατευθύνσου προς την ταφόπλακα. Στη βάση της θα δεις μία εσοχή. Βάλε εκεί το ένα από τα δύο obsidian feet και στη συνέχεια μελέτησε την άλλη πλάκα, που φέρει πάνω της κάμποσες τρύπες. Εδώ πρέπει να τοποθετήσεις τα αστέρια που βρήκες, αλλά πώς; Θυμήσου τα λόγια του Chac ("...listens to the call of stars...") και τον αστερισμό που είδες στην κορυφή της πυραμίδας. Τοποθέτησε με αυτόν τον τρόπο τα



**Αναψε τα κεριά με τη σωστή σειρά και παρακολούθησε τη μεταμόρφωση.**





**Οι δύο θεοί. Δύο τελείως διαφορετικές όψεις του ίδιου νομίσματος.**

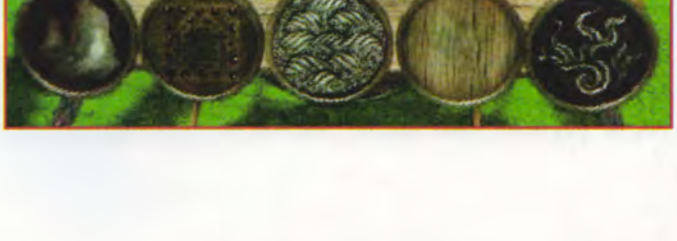
αστέρια και θα δεις να ξεφυτρώνει από το έδαφος μία στήλη. Στη βάση της έχει μία υποδοχή. Βάλε εκεί το άλλο obsidian foot και θα συναντήσεις επιτέλους τον Tezcatlipoca και τον δίδυμο αδερφό του, Quetzalcoatl. Σου ζητά να βρεις δύο νεκροκεφαλές, που έκρυψε ο Tezcatlipoca κάπου μέσα στη ζούγκλα. Σου δίνει κι ένα πράσινο φτερό που, κατά τα λεγόμενά του, θα σε προστατέψει.

Πήγαινε ξανά στον ιστό και ετοιμάσου για την τρίτη και καθοριστική αναμέτρηση με τις αράχνες. Αυτή τη φορά έχεις να αντιμετωπίσεις την "Αυτού Απαισιότητα", τη βασίλισσα αράχνη. Κινείται πολύ πιο γρήγορα από τις αράχνες που συνάντησες μέχρι τώρα. Ανέβα πάλι από το γνωστό σημείο (η τρύπα στα δεξιά σου) και τοποθέτησε το φτερό δεξιά, στη θέση που φαίνεται στην εικόνα. Περίμενε να ανέβει το θηρίο μέχρι το σπαθί, πήγαινε δεξιά και μετά γύρνα πάλι πίσω στην αρχική θέση σου. Το φτερό μπλοκάρει την αράχνη, οπότε κερδίζεις χρόνο. Τρέχα προς το σπαθί και, μόλις το πάρεις, χτύπα αλύπητα την αράχνη. Στη συνέχεια, πάρε τις νεκροκεφαλές και πήδα έξω από τον ιστό. Πήγαινε στον Quetzalcoatl, που θα σου δώσει επιτέλους το chulel. Προτού φύγεις, μίλησε προαιρετικά για μία τελευταία φορά με τον άρχοντα-νυχτερίδα. Πήγαινε το chulel στο βασιλιά. Η πόλη σώθηκε, και μεταφέρεσαι πίσω στο αερόπλοιο. Τοποθέτησε την τρίτη πέτρα στο κατάλληλο σημείο. Ηρθε η ώρα να ταξιδέψουμε στην...

## ΚΙΝΑ

Μίλα στο γέρο. Θέλεις πάση θυσία να φύγεις από το μοναστήρι, όμως σε εμποδίζει μία "σκιά", που έχει στοιχειώσει τη μοναδική έξοδο. Πάρε την μπαγκέτα. Αν τη χτυπήσεις στο γκονγκ, θα μεταφερθείς στο αερόπλοιο. Προς το παρόν, όμως, δεν έχεις κανέναν λόγο να κάνεις κάτι τέτοιο. Πήγαινε προς την έξοδο και κάνε κλικ επάνω στη σκιά για να ενεργοποιήσεις το αντίστοιχο θέμα στα topics που έχεις στη διάθεσή σου για συζήτηση. Πριν να μπεις στο μοναστήρι, μίλησε με το χαρακτήρα που βρίσκεται στη βεράντα. Θα σου δώσει μερικά επιπλέον στοιχεία για την κατάσταση που επικρατεί. Τώρα μπες μέσα και μίλησε με τον ηγούμενο. Χρειάζεσαι έναν εξορκιστή για να διώξεις τη σκιά, όμως όλοι λείπουν στα χωράφια. Η μόνη σου ελπίδα είναι να βρεις τον Grandmaster Tan Yun, το θρυλικό μοναχό που, εφαρμόζοντας τις αρχές της αλχημείας, κατάφερε να πετύχει την αθανασία. Υπάρχει όμως ένα μικρό πρόβλημα: Οσοι προσπάθησαν να τον βρουν δεν ξαναγύρισαν ποτέ πίσω... Μαθαίνεις ότι ο γέρος με τον οποίο μίλησες πριν από λίγο στην αυλή είναι ο Master of Directions, που θα σου δείξει το δρόμο προς τον Tan Yun. Μίλησέ του για ακόμα μία φορά και θα σου δώσει ραντεβού στο "δωμάτιο της χελώνας". Μπες στο μοναστήρι. Το ζητούμενο δωμάτιο βρίσκεται δεξιά, στο βάθος του διαδρόμου. Ο γέρος σε ενημερώνει ξανά για τους κινδύνους του ταξιδιού. Αφού βλέπει πως είσαι αμετάπειστος, σου δίνει δύο αντικείμενα και εξηγεί πώς πρέπει να τα χρησιμοποιήσεις για να βρεις το "σπίτι της τίγρης" και στη συνέχεια το "σπίτι του δράκου". Τοποθέτησε τη χελώνα στη δεξαμενή που θα βρεις στο κέντρο του δωματίου. Μίλησε πάλι στο γέρο και αυτός θα ορίσει τις κατευθύνσεις που είναι σχετικές με τη θέση της χελώνας στη δεξαμενή. Ετσι, όταν ακούς "προς το βουνό" θα πρέπει να πηγαίνεις προς τον τοίχο που δείχνει το κεφάλι της χελώνας και όταν ακούς "προς την πεδιάδα" θα πηγαίνεις προς τον τοίχο που δείχνει η ουρά της. Αντίστοιχα, η παγόδα σημαίνει πως πρέπει να κατευθυνθείς προς τον τοίχο που βρίσκεται στα δεξιά της χελώνας, ενώ το ποτάμι σε στέλνει ακριβώς στην αντίθετη κατεύθυνση. Για το σημείο εκκίνησης, ο Wu λέει πως "η χελώνα εγκαταλείπει τη λίμνη προς την κατεύθυνση του βουνού", άρα είναι σίγουρο πως πρέπει να ξεκινήσεις από το τετραγωνάκι μπροστά ακριβώς από το κεφάλι της χελώνας. Μίλησε στο γέρο ξανά ζητώντας του οδηγίες και αυτός θα αρχίσει την καθοδήγηση. Οι μετακινήσεις που θα περιγραφούν είναι πάντα σχετικές με





**Ετσι πρέπει να τοποθετήσεις τα δισκία για να κατέβει η γέφυρα.**

τον μπροστινό τοίχο. Η πορεία που πρέπει να ακολουθήσεις είναι: δεξιά, πίσω, δεξιά, μπροστά, αριστερά, μπροστά. Εδώ ο γέρος λέει πως έφτασες στο σπίτι της τίγρης. Πρέπει να βρεις "το συντομότερο δρόμο για το σπίτι του δράκου". Τι σημαίνει αυτό; Ηρθε η ώρα να χρησιμοποιήσεις το δεύτερο αντικείμενο που σου έδωσε ο Wu, δηλαδή το χρυσαφί τετράγωνο με τα ζώδια από το κινέζικο ωροσκόπιο. Παρατήρησε πως τα ζώδια βρίσκονται σε απόλυτη αντιστοιχία με τα τετραγωνάκια στο πάτωμα του δωματίου. Γνωρίζοντας πως βρίσκεσαι στο σπίτι της τίγρης, βρίσκεις τις ακριβείς θέσεις των σπιτιών και των υπόλοιπων ζωδίων. Εντόπισε το δράκο (δεν φαίνεται πολύ καθαρά, αλλά η τοιχογραφία θα σε βοηθήσει αρκετά, μια και δείχνει το σχήμα του). Πρέπει, από τη θέση στην οποία σταμάτησες, να πας ακόμα δύο φορές αριστερά. Ανοίγει μία μυστική πόρτα! Πρέπει να σημειωθεί εδώ ότι στο σημείο αυτό το παιχνίδι παρουσιάζει ένα σοβαρότατο bug, που καταστρέφει την ομορφιά του γρίφου: Δεν έχει σημασία ούτε από πού θα ξεκινήσεις, ούτε ποιον δρόμο θα ακολουθήσεις. Αρκεί να βρίσκεσαι στο σημείο που ανοίγει η πόρτα μετά από έναν συγκεκριμένο αριθμό βημάτων. Επίσης, παρατήρησε ότι στη δεξαμενή όπου βρίσκεται η χελώνα υπάρχει ένας δίσκος, τον οποίο έχεις τη δυνατότητα να περιστρέψεις. Ομως, η πόρτα θα ανοίξει ούτως ή άλλως! Επικοινώνησα με την Cryo για να τους επισημάνω το πρόβλημα, αλλά, αντί να απαντήσουν επί της ουσίας, μου έστειλαν μία λύση του παιχνιδιού... Και να εξηγούσε τουλάχιστον πράγματα, κομμάτια να γίνει! Ακολουθεί σαφέστατα τη λογική του "πίστευε και μη ερεύνα". Ακόμα, έχουν δημοσιευθεί κάμποσες λύσεις στο Internet, αλλά όλες προσπερνούν επιδεικτικά το προαναφερθέν σημείο και δίνουν ουρανοκατέβατες οδηγίες. Υπάρχουν και εκείνοι που πιστεύουν ότι έχουμε να κάνουμε με έναν γρίφο με εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης, ωστόσο, μόνο αυτός που περιγράφω παραπάνω στηρίζεται απόλυτα στη λογική. Σκεφτείτε, μάλιστα, πως καμία από τις λύσεις που κοίταξα δεν τον αναφέρει! Δεν έχουν καν καταλάβει πώς χρησιμοποιούμε το χρυσαφί τετράγωνο.

Στο δωμάτιο, τώρα, πήγαινε αριστερά προς το μεγάλο μπαούλο, άνοιξέ το και πάρε από μέσα το μαγικό ραβδί. Δες το χαλί σε σχήμα κουλουριασμένου δράκου στο πάτωμα δίπλα από το μπαούλο. Πρόσεξε τη σειρά με την οποία εμφανίζονται τα χρώματα: Προφανώς, το πρώτο είναι το κόκκινο (δεν υπάρχει άλλο φανερό σημείο εκκίνησης εκτός από την ουρά) και τα επόμενα είναι πράσινο, μωβ και κίτρινο. Πήγαινε τώρα στην άλλη πλευρά του δωματίου, με τα χρωματιστά κεριά, και άναψέ τα με το ραβδί, με τη σειρά που προαναφέραμε (κόκκινο, πράσινο, μωβ και κίτρινο). Προχώρησε μπροστά, μέχρι να φτάσεις στη γέφυρα. Στο αριστερό σου χέρι θα δεις έναν μηχανισμό και στο έδαφος μικρά αγαλματάκια που θυμίζουν κομμάτια σκακιού! Μάζεψέ τα όλα, στη συνέχεια γύρνα πίσω στο χώρο με τα κεριά, γίνε μεγάλος και τοποθέτησε τα αγάλματα στο χαλί. Αν κάνεις κλικ στα πλάγια του χαλιού, θα δεις τις παραστάσεις που εικονίζονται πάνω του πιο καθαρά, γεγονός που θα σε βοηθήσει να βρεις τη σωστή θέση κάθε κομματιού. Βάλε, λοιπόν, το πουγκί περίπου στη μέση, το μάγειρα στο τσουκάλι, τον ξυλοκόπο στο δάσος, το σιδερά στο ηφαίστειο, τη νεροκουβαλήτρα στο ποτάμι, την αγρότισσα στις φυτείες. Αν μπερδεύεσαι και δεν μπορείς να διακρίνεις τις φιγούρες -εδώ που τα λέμε, δεν θα έχεις κι άδικο-, δοκίμασε άφοβα τη μέθοδο "δοκιμή /σφάλμα", αφού μόλις ένα κομμάτι μπει στη σωστή του θέση, κλειδώνει και δεν μπορείς να το μετακινήσεις πια. Ξαναγίνε μικρός, τα αγάλματα ζωντανεύουν και μπορείς πλέον να συζητήσεις μαζί τους. Μάζεψε το πουγκί και δώσε από ένα νόμισμα σε κάθε φιγούρα. Θα πάρεις τελικά πέντε δίσκους. Κάθε δίσκος συνοδεύεται από μία υπόδειξη. Σημείωσέ τες, διότι θα σου χρειαστούν στην επίλυση του αμέσως επόμενου γρίφου. Επίστρεψε στη γέφυρα, στην οθόνη με το μηχανισμό. Πρέπει να τοποθετήσεις τους δίσκους δύο φορές με τέτοια σειρά, ώστε οι υποδείξεις που αντιπροσωπεύουν τον καθένα να περιγράφουν μία κυκλική διαδικασία. Η σωστή σειρά, και για τις δύο περιπτώσεις, φαίνεται στην αντίστοιχη εικόνα. Τελικά, η γέφυρα χαμηλώνει και μπορείς να περάσεις απέναντι. Ακολούθησε το μονοπάτι και θα φτάσεις μπροστά σε μία χρυσή πόρτα, πάνω στην οποία υπάρχει μία ανάγλυφη παράσταση που εικονίζει έναν κυνηγό, την ώρα που ετοιμάζεται να σκοτώσει μία αλεπού. Για να περάσεις πρέπει να φέρεις το βέλος σε τέτοια θέση, ώστε να δείχνει είτε προς την αλεπού είτε προς τον κυνηγό. Δεν έχεις κάποιον ιδιαίτερο λόγο -προς το παρόν- να προτιμήσεις το ένα από το άλλο, οπότε σώσε τη θέση σου και επίλεξε στην τύχη μία από τις δύο θέσεις. Στη συνέχεια, προχώρα μπροστά μέχρι να μπεις στο δράκο. Ο επόμενος γρίφος είναι εξαιρετικά απλός και βγαίνει εύκολα και γρήγορα με τη γνωστή μέθοδο "δοκιμή/σφάλμα". Αρχικά, κάνε κλικ πάνω στο δράκο. Υπάρχουν δύο κουμπιά, ένα αριστερά και ένα δεξιά, και ο σκοπός σου είναι να ανεβάσεις όλους



Οι θέσεις στις οποίες πρέπει να τοποθετήσεις τον κρύσταλλο για να ταξιδέψεις στο διάστημα.





**ΤΕΛΟΣ**

**Περιμένουμε με αγωνία τη συνέχεια! Ας ελπίσουμε ότι η Cryo δεν θα μας αφήσει στα κρύα του λουτρού!**





**Η ζούγκλα είναι ίσως το εντυπωσιακότερο κομμάτι του παιχνιδιού. Σκηνές απίστευτης ομορφιάς και μουσική που ώρες ώρες σε κάνει να νιώθεις σαν θεός...**

τους διακόπτες. Η σωστή σειρά με την οποία πρέπει να πιέσεις τα κουμπιά είναι: αριστερό, δεξί, δεξί, αριστερό, δεξί.

Μπορείς τώρα να πάρεις το μαργαριτάρι και να το τοποθετήσεις στην εσοχή της πόρτας που θα βρεις στο επόμενο δωμάτιο. Ύστερα από ένα σύντομο ταξίδι - και ένα εντυπωσιακό βίντεο- φτάνεις μπροστά σε ένα σπίτι. Μπες μέσα τρεις φορές και θα συναντήσεις επιτέλους τον αθάνατο Tan Yun. Δέχεται να βοηθήσει, πρέπει όμως πρώτα να του κάνεις μία χάρη: να του βρεις το μανιτάρι της αθανασίας. "Εξαιρετικά απλό", σκέφτεσαι. Ωστόσο, υπάρχει μία μικρή λεπτομέρεια: Το μανιτάρι αυτό μπορείς να το βρεις μονάχα στην κόλαση! Δέχεσαι, αφού δεν φαίνεται να έχεις άλλη επιλογή, και ο ιδιόρρυθμος Tan Yun σου δείχνει το δρόμο. Ενώ περιμένεις να δεις φωτιές και καζάνια να βράζουν, βρίσκεσαι αντιμέτωπος με μια... γραφειοκρατική διαδικασία! Μίλησε με τον πρώτο υπάλληλο που θα συναντήσεις (έχει φάτσα ταύρου!). Θα σου δώσει μία αίτηση, την οποία πρέπει να σφραγίσεις σωστά (χρειάζεσαι τρεις σφραγίδες). Κάθε υπάλληλος έχει τη δική του σφραγίδα. Υπάρχουν δύο κρίσιμα σημεία που πρέπει να προσέξεις για να λύσεις το γρίφο. Πρώτα βρες την κοπέλα που κρατά στο χέρι της τη μάσκα με το κεφάλι της αλεπούς. Θυμάσαι την παράσταση πάνω στη χρυσή πόρτα; Αν γύρισες το βέλος προς την πλευρά της αλεπούς, η κοπέλα θα διαμαρτυρηθεί που την άφησες αβοήθητη. Πρέπει να πας πίσω (ή να φορτώσεις το σωσμένο παιχνίδι) και να αλλάξεις τη φορά του βέλους, ώστε να δείχνει προς τον κυνηγό. Γύρνα πίσω στην κοπέλα κι αυτή θα σου δώσει μία βεντάλια, την οποία αν ανοίξεις, θα δεις τις σφραγίδες που πρέπει να πάρεις. Το δεύτερο σημείο που πρέπει να προσέξεις είναι η σκάλα, την οποία αν ανεβείς, θα βλέπεις τον κόσμο... ανάποδα και θα μπορείς πια να μιλήσεις με τους χαρακτήρες που τους έβλεπες προηγουμένως να "κρέμονται" από το ταβάνι. Τελικά, οι χαρακτήρες που σου δίνουν τις σωστές σφραγίδες είναι δύο: αυτός με τη γουρουνόφατσα (στο έδαφος) και εκείνος με την αλογόφατσα (στο ταβάνι). Δώσε το χαρτί πρώτα στη γουρουνόφατσα, ύστερα στην αλογόφατσα και μετά πάλι στην αλογόφατσα. Είσαι έτοιμος. Πήγαινε την αίτηση στον υπάλληλο με τη φάτσα ταύρου και αυτός, έπειτα από ένα μάθημα καλής συμπεριφοράς, θα σου δώσει επιτέλους το μανιτάρι. Βγες από την κόλαση (ακούγεται τόσο απλό!) και δώσε το μανιτάρι στον Tan Yun. Με τα πολλά, σου δίνει ένα φανάρι που έχει ζωγραφισμένο πάνω του ένα ερπετό. Γύρνα πίσω στο μοναστήρι και παρακολούθησε τι θα συμβεί. Ο δρόμος είναι πλέον ανοικτός και γυρνάς στο αερόπλοιο έχοντας πάρει ακόμα μία πέτρα.

## ΣΤΟ ΑΕΡΟΠΛΟΙΟ

Τώρα μπορείς να τοποθετήσεις στο χάρτη με τους πλανήτες και τις έξι πέτρες, όπως φαίνεται στο σχήμα. Ωστόσο, κάτι πρέπει να ξεχάσαμε, διότι όταν κάνουμε κλικ τον κρύσταλλο στο κέντρο δεν γίνεται τίποτα... Θυμήσου τι σου είχε πει ο φύλακας του κρυστάλλου: "Ο κρύσταλλος θα αλλάζει κατά τη διάρκεια των ταξιδιών σου". Το παιχνίδι δεν σου δίνει εδώ απολύτως καμία υπόδειξη και σε αφήνει στο έλεος του Θεού. Προσωπικά, ανακάλυψα τη λύση τελείως τυχαία και ενώ έψαχνα έναν άλλο γρίφο: Σε κάθε μία από τις τέσσερις περιοχές υπάρχει μία τοποθεσία όπου οι γραμμές του τοπίου συμπίπτουν με τα σημάδια που έχει πάνω του ο κρύσταλλος. Στην περίπτωση αυτή οι γραμμές πάνω στον κρύσταλλο γίνονται κόκκινες και μεταφέρεσαι στο διάστημα! Οι κρίσιμες τοποθεσίες φαίνονται στην αντίστοιχη φωτογραφία. Αφού κάνεις κλικ με τον κρύσταλλο σε όλες τις τοποθεσίες, προχώρησε στο διάστημα όσο γίνεται πιο μακριά. Παρατήρησε ότι ο κρύσταλλος πράγματι άλλαξε μορφή. Είσαι έτοιμος να το τοποθετήσεις στο κέντρο του χάρτη με τους πλανήτες.

Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με έξι κουρτίνες. Αν τις παρατηρήσεις καλά, θα δεις ότι έχουν τα ίδια σχήματα με τις τριγωνικές πέτρες. Η σειρά με την οποία θα κάνεις κλικ πάνω τους εξαρτάται από τη σειρά με την οποία τοποθέτησες τις πέτρες πάνω στο χάρτη. Αν ακολούθησες την πορεία που περιέγραψα στη λύση αυτή, η σωστή σειρά είναι αυτή του σχήματος. Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα μεταφερθείς στη Shambala.

## SHAMBALA

Πήγαινε προς τη γυναίκα που κάθεται στο παγκάκι. Είναι η -γνωστή μας από το πρώτο μέρος της σειράς- βασίλισσα Rhea. Μίλησε μαζί της. Θα λύσει σχεδόν όλες τις απορίες σου και θα σου εξηγήσει ποιος είναι ο τελικός προορισμός σου. Αφού εξαντλήσεις όλα τα θέματα, φύγε. Στο τμήμα που ακολουθεί, πρέπει να μαζέψεις κάποια αντικείμενα από τοποθεσίες που έχεις ήδη επισκεφθεί. Στην πυραμίδα πάρε τον αμφορέα. Στο μοναστήρι της Κίνας το χέρι. Στο νησί του ανθρώπου-πουλιού το φανάρι. Στο θρόνο του Βασιλιά των Μάγια το πενάκι. Στο μοναστήρι το πράσινο φτερό. Στο χαλί το ραβδί. Στο μέρος όπου συναντάς τον Quetzalcoatl έναν δίσκο. Στον τάφο του Βασιλιά Aillil τη βεντάλια. Στην κόλαση το σπαθί. Στην Shambala τη χελώνα. Στον κόσμο μέσα στο βιβλίο το έντομο. Στη ζούγκλα το ψάρι. Στην Κίνα το αστέρι. Στην εκκλησία το μαργαριτάρι. Στο μέρος όπου συναντάς το βάτραχο το μανιτάρι. Τέλος, στο εσωτερικό του δράκου το chulel. Συνολικά, πρέπει να έχεις δεκαέξι αντικείμενα. Αφού τα μαζέψεις όλα, πήγαινε στην εκκλησία, στο δωμάτιο με το βιβλίο και κάνε κλικ με το αστέρι στο ανοιχτό παράθυρο. Μεταφέρεσαι στα βάθη του ωκεανού, στο μέρος όπου βρίσκεται η βυθισμένη Ατλαντίδα.

## ΑΤΛΑΝΤΙΔΑ

Εδώ είναι το πιο ατμοσφαιρικό κομμάτι της περιπέτειας. Η μαγευτική μουσική, συνοδευόμενη από τους ήχους του βυθού, δημιουργούν μία φανταστική εμπειρία. Κρίμα που η δράση σε αυτό το σημείο διαρκεί τόσο λίγο... Βρες την είσοδο της χαμένης Ατλαντίδας. Πήγαινε προς τα δεξιά και βρες τον κρύσταλλο. Στην συνέχεια, εντόπισε το Σκότος και πολέμησέ το, κόβοντας τα πλοκάμια του με τον κρύσταλλο. Μεταφέρεσαι για άλλη μία φορά πίσω στο αερόπλοιο. Τοποθέτησε τον κρύσταλλο στο κέντρο του χάρτη ξανά. Είσαι μόλις λίγα βήματα πριν από το μεγαλειώδες -όσο και απρόσμενο- φινάλε. PC

# Cd-r mania !






**PRECISA**
j.case
190 δρχ.




**AKRI**
thin box
187 δρχ.



**BULK**
158 δρχ.

*Χωρίς Φ.Π.Α.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

**Ουφ, με τα χίλια ζόρια τελείωσα το Ultima 9. Ενιωσα πλήρη ικανοποίηση, καθώς είχα χρόνια να παίξω ένα τόσο απολαυστικό, μεγάλο σε διάρκεια δράσης και έξυπνο RPG. Τώρα ανυπομονώ να πέσει στα χέρια μου το Might & Magic 8. Μετά σειρά έχουν τα Diablo 2 και Baldur's Gate 2. Πάνω απ' όλα, όμως, ανυπομονώ να παίξω το Monkey Island 4. Gaming και ξερό ψωμί, που λένε. Για εμένα είναι στιγμές ύψιστης ψυχαγωγίας.**

## ULTIMA 9 ASCENSION

Ξέρω ότι μερικοί μπορεί να πείτε "Αμάν πια με αυτό το Ultima 9", αλλά -πιστέψτε με- εάν το παίξετε, θα με ευγνωμονείτε για αυτή τη σειρά των άρθρων, που αντίστοιχή τους δεν νομίζω να βρείτε πουθενά στο Internet ή σε άλλα περιοδικά του χώρου.

### 1. BUGs, BUGs, είστε εδώ;

Για τελευταία φορά επανέρχομαι στο θέμα. Επαναλαμβάνω ότι δεν ξέρω από πού άντλησαν τις εμπειρίες τους όσοι έγραψαν κατά του παιχνιδιού στο Internet, αλλά η όλη φιλολογία μού φαίνεται σε μεγάλο βαθμό κινέζικη. Δεν ξέρω αν είχαν τα κανονικά αντίτυπα του παιχνιδιού ή κάποιες πειρατικές "pre-release versions", όπως συμβαίνει συνήθως, καθώς όλα αυτά που γράφουν μου φαίνονται τόσο ξένα που μερικές φορές νομίζω ότι μιλούν για κάποιο άλλο παιχνίδι.

Εχει το παιχνίδι bugs; Ναι, σαφώς έχει. Οχι όμως έτσι όπως τα γράφουν. Για να γίνω πιο σαφής: Δεν υπάρχουν πια RPGs (και όχι μόνο) που, όταν κυκλοφορούν, να μην έχουν μερικά ή αρκετά bugs. Συνήθως τα περισσότερα από αυτά τα διορθώνουν οι εταιρίες στις πρώτες εκδόσεις των patches τους που κυκλοφορούν. Επ' ουδενί δεν θα ήταν "άπαικτο" το Ultima 9 χωρίς τα εν λόγω patches, όπως βιάστηκαν να γράψουν αρκετοί. Δεν ξέρω πόσοι από εσάς θα παίξετε το Thief 2 που παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό. Δεν θα διαβάσετε πουθενά για τα προβλήματα που έχει το παιχνίδι, διότι απλώς δεν δημιουργήθηκε τέτοιο θέμα. Δεν έκανε ντόρο. Και όμως αν διαβάσετε τη λίστα των bugs που το patch "Thief2Patch107-118.exe" διορθώνει, θα ανατριχιάσετε. Και μιλάμε για ένα patch μεγέθους 32,4MB!




Μπορείτε να βρείτε ποιο είναι το spell αυτό και πού ακριβώς το μαθαίνετε;

Ας ξαναγυρίσουμε όμως στο Ultima 9, μια και θέλω να ξεκαθαρίσω τι περίπου συμβαίνει με τις κάρτες γραφικών. Καταρχήν, το παιχνίδι τρέχει πολύ καλά στις Voodoo, αρκετά καλά στις Matrox G400, ενώ εμφανίζει τα μεγαλύτερα προβλήματα στις TNT2 κάρτες γραφικών. Μερικά προβλήματα παρουσιάζονται και στη MARVEL G400 (τη διαθέτω κι εγώ), η οποία μπορεί μεν να στηρίζεται στην G400, αλλά είναι διαφορετικά σχεδιασμένη κάρτα. Δεν έχει ακουστεί σχεδόν τίποτα για τις GeFORCE και τις S4 Savage κάρτες γραφικών. Το 95% όσων διαμαρτύρονται έχουν TNT2 κάρτες γραφικών. Για το τι ακριβώς φταίει με τις εν λόγω κάρτες δεν είναι δική μου υπόθεση να ασχοληθώ. Απλώς με τα όσα έχω διαβάσει, αλλά και από την εμπειρία μου, τείνω να καταλήξω στο συμπέρασμα ότι το περίπου 80% των προβλημάτων οφείλονται στους drivers που ο καθένας χρησιμοποιεί και στο πόσο καλά συνεργάζονται με το Directx 7. Η καλύτερη λύση είναι να βάλετε τους τελευταίους drivers της κάρτας γραφικών που έχουν κυκλοφορήσει.

Τώρα ας αναφερθώ στα bugs του παιχνιδιού που εγώ ή οι φίλοι μου έχουμε αντιμετωπίσει. Στο φίλο μου Γιώργο Μαραγκουδάκη έτυχε το εξής κουφό: Στην περιοχή Minoc όταν, και μόνον όταν, πάει στη σκηνή της Elena που πουλάει συστατικά για spells, μιλήσει μαζί της και κάνει save, τότε το πρόγραμμα δημιουργεί ένα save αρχείο 35MB, ενώ τα κανονικά saves κυμαίνονται από 4 έως 5MB. Οπως καταλαβαίνετε, για να φορτώσει ένα τέτοιο save θέλει πολλή ώρα, σε σημείο που νομίζεις ότι ο υπολογιστής σου έχει κολλήσει, αφού δεν δείχνει να κάνει τίποτα. Αν φύγει από κει και πάει κάπου αλλού και κάνει save, τότε όλα ξαναλειτουργούν κανονικά. Το δικό μου σχόλιο; Ποιος του είπε παντρεμένος άνθρωπος να ξενογυρνά σε σκηνές ξένων γυναικών; Ε, απλά το πρόγραμμα τον πήρε είδηση και τον "φροντίζει" καταλλήλως (τι γράφω πάλι...).

Σε μένα το bug με το "Too many nearby items - unrecoverable error, exiting!" έχει αρχίσει να θεριεύει. Τώρα πια δεν με αφήνει να κάνω save στο τελευταίο dungeon του παιχνιδιού (Terfin). Ετσι, πρέπει να το



Προσέξτε καλά τα αντικείμενα που υπάρχουν στη ζώνη του inventory, από αριστερά προς τα δεξιά: Blackrock Helm, Blackrock Chest, Blackrock Gauntlets, Blackrock Boots, Kite Shield, Blackrock Sword, Crystal Sword, Lightning Sword, Crook of Charming και το Iolo's Bow. Ολα τα κορυφαία μέρη πανοπλίας και τα όπλα που υπάρχουν. Χωρίς σχόλια παρακαλώ.

βγάλω μια και έξω, να πλησιάσω στη Βυθισμένη Χαμένη Πόλη, αφού έχω ήδη επισκεφθεί τη Valoria, και φυσικά να κάνω save μέσα στο κάστρο του Lord British! Θεέ και Κύριε, τι συμβαίνει στον υπολογιστή μου. Σε όσους έχω απευθυνθεί για τον εν λόγω bug με κοιτάνε (μου απαντούν) σαν να είμαι κάποιος εξωγήινος. Καλά, γιατί μερικά πράγματα συμβαίνουν μόνο σε μένα;

Τέλος, τέσσερα ακόμη bugs:

✔ Αν έχοντας το Ankh (Sigil) of Spirituality πας στη Skara Brae (μπορείς να πας και με τα πόδια από το Trinsic) και μπεις στο Ναό των Χαμένων Ψυχών, δεν μπορείς να μπεις στο πηγάδι γιατί σε εμποδίζει μία dark column! Μόνο αφού γυρίσεις από το dungeon του Destard μπορείς να μπεις στο πηγάδι των χαμένων ψυχών, έχοντας πάντα φυσικά το Ankh (Sigil) of Spirituality.

✔ Αν γυρνώντας από το βυθό της θάλασσας, και ενώ έχεις αρχίσει να πνίγεσαι, κάνεις κλικ στο πλοίο σου και ανεβείς πάνω σε αυτό, τότε συνεχίζεις να πνίγεσαι! Τι πρέπει να κάνεις στην περίπτωση αυτή; Μόλις ανέβεις στο πλοίο, κάνεις αμέσως κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse πάνω στο κατάστρωμα του πλοίου, με το οποίο περνάς στην οθόνη πλοήγησης. Εν συνεχεία πατάς το πλήκτρο Escape για να ξαναγυρίσεις στην οθόνη που είσαι πάνω στο κατάστρωμα.




Πόσοι από εσάς θα βρείτε αυτόν τον τάφο;

Τώρα πια η αναπνοή σου θα ξαναγίνει κανονική.

✔ Σε αρκετές περιπτώσεις πρέπει να σκοτώσεις διάφορα demons. Αυτά συνήθως, πριν σου επιτεθούν, καλούν κάποιο άλλο τέρας για να σου επιτεθεί παράλληλα με αυτά, συνήθως ένα hellbound. Αν τώρα εσύ επιτεθείς στα demons πριν αυτά καλέσουν και εμφανιστεί το βοηθητικό τέρας τους, τότε είτε δεν μπορείς να τα σκοτώσεις είτε η επιθυμητή μετά το θάνατό τους δράση δεν πραγματοποιείται! Γι' αυτό να περιμένετε τα demons πρώτα να εμφανίσουν τα βοηθητικά τους τέρατα και μετά να τους επιτεθείτε.

✔ Στη Skara Brae, στο νότιο μέρος του νησιού, στο σημείο από το οποίο δηλαδή μπορείς να φτάσεις μέσω του Trinsic, υπάρχει ένα κλειδωμένο σεντούκι. Εκεί υπάρχουν τα blackrock Helm και Gauntlets. Το κλειδί για το σεντούκι αυτό, απ' ό,τι ξέρω, μπορεί να το βρει μόνο ο Shepherd χαρακτήρας. Λόγω όμως του bug που υπάρχει στο σημείο αυτό, μπορείς να κάνεις τα εξής: Σύρε σιγά σιγά τον κέρσορα του mouse πάνω στο κλειδωμένο σεντούκι. Θα προσέξεις ότι σε δύο σημεία εμφανίζονται οι ονομασίες των δύο αυτών αντικειμένων. Αν τώρα εκεί που εμφανίζεται η ονομασία του καθενός από αυτά πατήσεις το αριστερό πλήκτρο του mouse, και κρατώντας το πατημένο το μεταφέρεις στο inventory σου, θα δεις ότι μεταφέρεις το αντίστοιχο από τα δύο προαναφερθέντα αντικείμενα. Με τον τρόπο αυτό μπορείς να πάρεις τα δύο πολύτιμα αυτά αντικείμενα, χωρίς να έχεις το κλειδί που ξεκλειδώνει το συγκεκριμένο σεντούκι.

## 2. Hints και Tips

Ας δούμε μία σειρά θεμάτων που θα αντιμετωπίσετε παίζοντας το παιχνίδι, πιστεύοντας ότι όσα ακολουθούν θα σας βοηθήσουν σημαντικά όταν βρεθείτε στις αντίστοιχες θέσεις:

**Α.** Επίπεδα στο χαρακτήρα σου ανεβάζεις κάθε φορά που κάνεις cleanse ένα Shrine. Τότε το πρόγραμμα σου ζητά να δηλώσεις ποιο από τα Strength, Dexterity και Intelligence θέλεις κάθε φορά να ανεβάσεις. Ξεκινάς όντας Level 1 και στα τρία, ενώ κάθε φορά που σου δίνεται η δυνατότητα, μπορείς να ανεβάσεις κατά ένα Level κάποιο από αυτά. Έτσι, μπορείς να ανεβάσεις συνολικά 8 φορές (μια και τα shrines είναι οκτώ) το επίπεδό σου. Το maximum που μπορείς να φτάσεις στο καθένα από αυτά είναι Level 4. Ανεβάζοντας το Dexterity, θα έχεις τη δυνατότητα να κάνεις εξάσκηση με έναν ειδικό σε κάποια από τις γενικές κατηγορίες επίθεσης που μπορείς να χρησιμοποιήσεις. Και οι επιθετικές αυτές κινήσεις έχουν τέσσερα επίπε-




Επανενώνοντας το πνεύμα με το σώμα του φίλου σας Shamino, τον ξαναφέρνετε στη ζωή.



Έχοντας το Lightning sword θα σκοτώσετε πολύ εύκολα τη Wyrnguard Eve.

δα έκφρασης. Τη λίστα με τους ειδικούς εκπαιδευτές τη δημοσίευσα στο τεύχος 119. Το ζήτημα είναι με ποια πλήκτρα εκτελείς τις διαφορετικές αυτές επιθετικές κινήσεις που μαθαίνεις. Εχουμε και λέμε λοιπόν:

**Level 1:** Κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse.

**Level 2:** Πατώντας το πλήκτρο ALT + κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse.

**Level 3:** Πατώντας το πλήκτρο CTRL + κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse.

**Level 4:** Πατώντας τα πλήκτρα ALT + CTRL + κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse.

**Β.** Κάθε φορά που κάνεις cleanse μία shrine, σου ανοίγει ένας κύκλος spells που μπορείς να μάθεις. Οι κύκλοι αυτοί της μαγείας είναι συνολικά 9, ένας με spells που ανήκουν στον προκαταρκτικό κύκλο (με τον οποίο ξεκινάς μόλις βρεις το spellboook σου) και άλλοι 8 κανονικοί κύκλοι μαγείας. Εδώ το παιχνίδι έχει ένα σημαντικό bug, το οποίο μπορεί να παιδέψει πάρα πολύ το χρήστη, αν δεν το ξέρει. Το παράδοξο με αυτό το bug είναι ότι, αν και είναι από τα λίγα που παραδέχτηκαν ανοικτά οι προγραμματιστές του παιχνιδιού, εντούτοις δεν διορθώθηκε στο τελευταίο patch που κυκλοφόρησε! Πρόκειται για το bug του Telekinesis Spell (τρίτος κύκλος μαγείας). Σύμφωνα με το manual για τα spells του παιχνιδιού, για να το μάθεις αυτό, χρειάζεσαι το



Από την τρομερή μονομαχία του Lord British με τον Blackthorn στην Αβυσσο.

αντίστοιχο scroll και τα συστατικά Black Pearl και Blood Moss. Προσπαθώντας να το κάνεις, δεν γίνεται τίποτα. Αν μάλιστα επιμείνεις μετακινώντας μέσα στον Binding Circle τα προαναφερθέντα συστατικά, τότε το παιχνίδι κάνει crash. Οπως παρατήρησαν κάποιοι χρήστες στο Internet, όντας πολύ παρατηρητικοί, στο spellbook του παιχνιδιού (ανοίγει με το πλήκτρο S), εκεί όπου αναγράφονται οι συντομογραφίες των συστατικών που απαιτούνται αναφέρονται τα: BP, BM, MR. Δηλαδή χρειάζεται και ένα τρίτο συστατικό που όμως ξέχασαν να ενσωματώσουν στο manual του παιχνιδιού. Οπως λέει και το ίδιο το spellbook, στο τέλος το MR αντιστοιχεί στο Mandrake Root. Αρα για να μάθεις το Telekinesis spell χρειάζεσαι το αντίστοιχο scroll, αλλά και τα Black Pearl, Blood Moss και Mandrake Root.

**Γ.** Ο φίλος μου Γιώργος Μαραγκουδάκης δεν μπορούσε να βρει πουθενά τα συστατικά Nightshades, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να μάθει αρκετά spells. Μιλώντας μαζί για το θέμα αυτό συνειδητοποίησα ότι, τελικά, όντως είναι δύσκολο να εντοπίσεις το μέρος που θα τα βρεις, αλλά και το πώς. Για να μην ψάχνεις άδικα, σου λέω λοιπόν ότι τα Nightshades βρίσκονται στις όχθες των βάλτων στο Paws. Για να τα βρεις, όμως, πρέπει να έχεις κάνει το spell Ethereal Sight, με το οποίο μπορείς να βλέπεις τα αόρατα αντικείμενα. Δηλαδή τα Nightshades είναι αόρατα διά γυμνού οφθαλμού. Εχοντας κάνει το εν λόγω spell και κυκλοφορώντας στους βάλτους (καλό είναι να έχεις ήδη βρει και να φοράς τα Swamp Boots από το Dungeon Hythlothm, αν και δεν είναι υποχρεωτικό, μια και τα Nightshades φυτρώνουν συνήθως στις όχθες των βάλτων), θα δεις να λαμπιρίζουν κάτι μικροσκοπικά φυτά. Αυτά είναι τα Nightshades.

**Δ.** Από τα διάφορα τέρατα που αντιμετωπίζεις, άλλα σκοτώνονται "μόνιμα" και άλλα επανεμφανίζονται στη συγκεκριμένη περιοχή που τα σκότωσες έπειτα από κάποια ώρα. Από αυτά τα τελευταία τέρατα τα πιο εκνευριστικά είναι οι σκελετοί. Οταν σκοτώσεις κάποιον σκελετό, πέφτουν τα κόκκαλά του στο πάτωμα. Υστερα από ελάχιστη ώρα βλέπεις ένα animation που τα κόκκαλα αυτά ενώνονται και πάλι, ο σκελετός δημιουργείται από την αρχή. Τι μπορείς να κάνεις; Πάρε από τα κόκκαλα που πέφτουν ένα μέρος τους. Συνιστώ το θώρακά τους. Ετσι ο σκελετός μένει στο πάτωμα. Πρόσεξε όμως καλά: Αν σκοτώσεις δύο σκελετούς που είναι ο ένας δίπλα στον άλλο και από τον ένα πάρεις για παράδειγμα το θώρακα και από τον άλλο το κεφάλι, τότε θα δεις τα κόκκαλα και των δύο σκελετών να ενώνονται και να σχηματίζεται ένας καινούργιος σκελετός, τον οποίο πρέπει πάλι να σκοτώσεις. Αν όμως παίρνεις μονίμως το ίδιο μέρος του σκελετού (π.χ. το θώρακα), τότε δεν θα έχεις τέτοια φαινόμενα. Αν δε αφήσεις τους θώρακες που έχεις μαζέψει κάπου αρκετά μακριά από άλλους νεκρούς σκελετούς, τότε και ήσυχος θα είσαι και το inventory σου θα ελευθερώσεις.

**Ε.** Τα Lightning swords είναι τα πιο δυνατά two-handed swords που υπάρχουν στο παιχνίδι (βλ. και τις σχετικές λίστες που δημοσίευσα στο τεύχος 119). Στο παιχνίδι υπάρχουν δύο από αυτά. Πού μπορείς να τα βρεις; Το πρώτο το βρίσκεις στο Dungeon Shame στο Trinsic Island. Εκεί προς το τέλος του dungeon βρίσκεσαι μέσα σε ένα γυάλινο κλουβί. Αφού πεις το Mantra of Honor, οι γυάλινοι τοίχοι που σε περιβάλλουν σπάνε. Τώρα γύρνα και κοίτα προς τα πίσω. Θα δεις κάτι κολόνες. Στ' αριστερά πίσω από τις κολόνες είναι μία teleport, με την οποία ξαναγυρνάς στο dungeon του Shame. Στα δεξιά, πίσω από τις κολόνες, θα βρεις το πρώτο Lightning sword. Οπλισμένος με αυτό μπορείς να σκοτώσεις πολύ εύκολα τη Wyrmguard Eve και να πάρεις το Glyph of Honor. Το δεύτερο Lightning sword το βρίσκεις στην Abyss, στο Air Palne όπου, αφού με τη βοήθεια του spell Ethereal Sight βρεις και πάρεις τα 5 Invisible Orbs, τότε μπορείς να πάρεις και το Lightning sword που υπάρχει εκεί, εναποθέτοντας στη βάση της force field που το περιβάλει τα 5 αυτά Invisible Orbs.



Διαβάζοντας, επιτέλους, το Codex of Ultimate Wisdom, από το οποίο θα μάθεις τα Rituals για τα Construct the Barrier of Life και Armageddon.

**ΣΤ.** Αν πας στο μάγο Yastar, που είναι στο πιο NW νησάκι του χάρτη της περιοχής Valoria, πριν σκοτώσεις το Demon of Triumvirate στη Valoria, σου λέει ότι φοβάται να πάει να μαζέψει συστατικά και ότι αν εσύ του φέρεις τα αντικείμενα που αναφέρονται σε ένα scroll που υπάρχει σε ένα τραπεζάκι δίπλα του, θα σου φτιάξει ένα Bone Helm. Θέλει τρία ειδικά κρανία, ένα spidersilk, ένα ginseng και ένα nightshade. Πού τα βρίσκεις; Πάνω στο νησί θα βρεις 3 κόκκινους κύκλους με μία πεντάλφα, δηλαδή ακριβώς όπως οι Binding Circles, μόνο που αυτοί είναι κόκκινοι και πάνω τους υπάρχει ένα κρανίο. Αυτά είναι τα τρία κρανία που χρειάζεσαι για να σου φτιάξει το Bone Helm. Αν όμως πας στο μάγο αφού έχεις σκοτώσει το Demon of Triumvirate, τότε ο Yastar σου απαντά ότι τώρα πια είναι ελεύθερος να τριγυρνά στο νησί και μπορεί να μαζεύει μόνος του τα συστατικά των spells που τον ενδιαφέρουν, μη αναφέροντάς σου τίποτα για το Bone Helm. Οσοι λοιπόν θέλετε να το φτιάξετε, φροντίστε να επισκεφθείτε τον Yastar και να μαζέψετε τα σχετικά συστατικά πριν να σκοτώσετε το Demon of Triumvirate.

**Ζ.** Από τα πιο σημαντικά spells του παιχνιδιού είναι το Levitate spell. Το ζήτημα είναι πού μπορείς να το βρεις για να μάθεις το αντίστοιχο spell του πέμπτου κύκλου. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν δύο Levitate Scrolls. Το ένα μπορείς να το πάρεις σχετικά εύκολα. Προχωρώντας στο μονοπάτι στα Paws, αφού περάσεις τη γέφυρα του Troll και στρίψεις αμέσως δεξιά, θα παρατηρήσεις ότι σε κάποιο σημείο από τα δεξιά σου φεύγουν δύο μονοπάτια, το ένα λίγο μετά το άλλο. Το δεύτερο οδηγεί σε ένα φαράγγι όπου υπάρχουν μερικοί κτηνώδεις γίγαντες. Στο φαράγγι αυτό σκοτώνοντάς τους (πρέπει να είσαι αρκετά δυνατός γιατί τα κτυπήματά τους είναι τρομερά), δεν βρίσκεις τίποτα εκτός από τον καταυλισμό τους. Στο μονοπάτι, προς τα δεξιά, που είναι πριν απ' αυτό θα βρεις έναν ξύλινο πύργο στον οποίο ανεβαίνεις με ένα ασανσέρ. Σε αυτόν μένει ένα τρελός (;) μάγος. Αν παρατηρήσεις σωστά, στο επάνω μέρος μίας από τις βιβλιοθήκες του θα δεις ένα Levitate Scroll. Την πρώτη φορά που πήγα εκεί δεν το πρόσεξα, γιατί χρειάζεται να κοιτάξεις υπό ειδική γωνία για να δεις στο επάνω μέρος των βιβλιοθηκών. Το δεύτερο Levitate Scroll το πουλά στο Trinsic ο έμπορος Lorence. Από αυτόν, όμως, θα μπορέσεις να αγοράσεις πράγματα, μεταξύ αυτών και τα spells Levitate και Earthquake, μόνο αφού κάνεις cleanse τη Shrine of Honor και οι κάτοικοι του νησιού αρχίσουν να σου ξαναμιλούν κανονικά. Πριν καθαρίσεις τη Shrine αρνείται να διαπραγματευτεί μαζί σου.




**Αυτό το save τα λέει όλα. Το Crook of Charming μπορούσα να το πάρω από την πρώτη φορά που επισκέφθηκα το νησί Terfin, αλλά αν και το είχα δει, τελικά το ξέχασα όταν αναγκάστηκα να κάνω restore μία προηγούμενη θέση.**

**Η.** Ο πιο δύσκολος να εντοπιστεί Trainer του παιχνιδιού είναι αναμφισβήτητα ο Bakura. Υπάρχει και το βιβλίο-trainer που βρίσκεται στη Χαμένη Βυθισμένη Πόλη, που είναι εξαιρετικά δύσκολο να βρεθεί, αλλά αυτό δεν είναι άνθρωπος. Ετσι κι' αλλιώς, γι' αυτό θα μιλήσουμε στο επόμενο τεύχος. Τον Bakura τον βρίσκεις στη NW περιοχή του Yew. Εκεί θα βρεις κάτι σαν παλιό ορυχείο, που τώρα πια είναι γεμάτο με goblins. Ακριβώς EAST απ' αυτό και δίπλα στη θάλασσα βρίσκεται ένα σπιτάκι, όπου απέξω θα συναντήσεις τον Bakura. Για να σε εκπαιδεύσει στο Two-Handed Weapons Level 4, σου ζητά να του φέρεις το Brittanian Star που το βρίσκεις στη σπηλιά των Goblins στο Trinsic, στο νησάκι όπου θα παλέψεις τις αράχνες με τη βοήθεια του Paladin Lucero.

**Θ.** Πάρα πολύ δύσκολη να εντοπιστεί είναι η είσοδος του Dungeon Destard. Για το πού περίπου είναι η είσοδος αυτή, σου λένε οι φρουροί στη Valoria. Ωστόσο πρέπει να μιλήσεις και με τους Peg-Leg Joe και τη θεραπεύτρια Hayley στο Paws. Αφού μιλήσεις με όλους αυτούς, πρέπει να πας κοιτώντας το χάρτη της περιοχής εκεί όπου βρίσκεται η Dark Column στα δυτικά του χάρτη της Britannia, αριστερά δηλαδή όπως κοιτάς το χάρτη από την Britian και το Paws και νότια από το Yew. Στο σημείο αυτό θα φτάσεις είτε μέσω του Yew είτε πηγαίνοντας όσο πιο NW μπορείς από το Paws και εκεί στα Βουνά θα σκαρφαλώσεις με τη βοήθεια του Levitate spell. Πρέπει λοιπόν εκεί, στα αριστερά όπως κοιτάς την Dark Column, να εντοπίσεις ένα σημείο όπου υπάρχει ένα παγωμένο τετράγωνο άνοιγμα στο έδαφος και όπου στη μία άκρη του υπάρχει ένα καμένο πτώμα. Στο σημείο αυτό, κάνοντας 4-6 φορές cast το Fireball spell, θα λιώσεις τους πάγους. Κάνε save και πήδα στο κενό. Ο Θεός μαζί σου...

Στο επόμενο τεύχος θα συνεχίσουμε, για τελευταία φορά, με το Ultima 9 και θα ασχοληθούμε με το πού βρίσκεις τη Χαμένη Βυθισμένη Πόλη, τι κάνεις σε αυτήν, γενικά τι κάνεις στα dungeons Deceit και Shame, τα πιο πρωτότυπα dungeons που έχω δει τα τελευταία χρόνια, πού βρίσκεις τα Artifacts, πώς φτιάχνεις το Chalice of Honor κ.ά.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



**Από το σημείο αυτό πάνω στα Βουνά, εκεί όπου είναι η dark column, σχετικά κοντά στο Paws, και αφού λειώσετε τον πάγο με μερικά fireballs, θα μπείτε στο Dungeon Destard.**

# SIERRA & ORIGIN

## Μια μικρή, διδακτική ιστορία

**Στο προηγούμενο τεύχος αναφερόμενος στην Origin είχα γράψει κάτι που αφορούσε στη Sierra. Συγκεκριμένα, είχα γράψει ότι το Ultima 2 το είχε εκδόσει η Sierra και ότι, αν οι άνθρωποί της δεν είχαν φερθεί -μάλλον- άσχημα στον Garriott κατά τις μεταξύ τους συνεννοήσεις, ίσως ο τελευταίος να μην είχε δημιουργήσει καν την Origin. Λόγω μεγέθους του άρθρου, είχα αναγκαστεί να κόψω τη συγκεκριμένη αναφορά στο προηγούμενο τεύχος. Επειδή όμως θεωρώ ότι το κομμάτι αυτό ενδιαφέρει -έστω και για καθαρά ιστορικούς λόγους- τους αναγνώστες του περιοδικού, το δημοσιεύω στο παρόν άρθρο. Εχουμε και λέμε, λοιπόν...**

Η Sierra ξεκίνησε στην κουζίνα του σπιτιού των Williams από τη Roberta το 1979 και κυκλοφόρησε το πρώτο παιχνίδι της, το θρυλικό MYSTERY HOUSE για τον Apple II (16K RAM). Πρόκειται για το πρώτο hi-res adventure game όλων των εποχών. Ακολούθησαν τα MISSION: ASTEROID το 1981 επίσης για τον Apple II, WIZARD & THE PRINCESS το 1982 για τον IBM PC και TIME ZONE το 1982 πάλι για τον Apple II. Το 1984 κυκλοφόρησε το THE DARK CRYSTAL, ενώ την ίδια χρονιά παρουσιάστηκε το πρώτο 3D animated graphic adventure όλων των εποχών, το θρυλικό πια KING's QUEST 1 για τον IBM PCjr (128K RAM). Σημειώστε ότι την ίδια εποχή η περίφημη video game cartridge αγορά στις ΗΠΑ, όπου κυριαρχούσε σε ποσοστό 50% ο περίφημος τότε Atari, κατέρρευσε οριστικά. Το 1985 κυκλοφόρησαν οι Atari ST και Commodore Amiga και ο 386 της Intel. Μία ομολογουμένως ιστορική χρονιά για το χώρο των προσωπικών υπολογιστών (PCs). Την ίδια χρονιά κυκλοφόρησε το KING'S QUEST 2, ενώ το 1986 το KING'S QUEST 3. Το 1987 καθιερώθηκε ως στάνταρ η κάρτα γραφικών VGA, το 1988 κυκλοφόρησαν τα KING'S QUEST 4 και το MIXED-UP MOTHER GOOSE, ενώ την ίδια χρονιά εμφανίστηκαν ταυτόχρονα οι πρώτες κάρτες ήχου. Το 1989 κυκλοφόρησε το COLONEL's BEQUEST, ενώ εμφανίστηκε ο πρώτος 486 από την Intel. Το 1990 κυκλοφόρησαν τα KING'S QUEST 5 (η VGA έκδοση σε δισκέτες), το KING's QUEST 1 σε καινούρια και βελτιωμένη όσον αφορά στα γραφικά έκδοση και το MIXED-UP MOTHER GOOSE στην έκδοση σε CD. Το 1990 έκαναν την εμφάνισή τους και τα ιστορικά Windows 3.0, τα οποία τελικά μας έκλεισαν το σπίτι (με το "μας" εννοώ όλους εμάς που είχαμε Atari ST ή Commodore Amiga). Αν θυμάμαι καλά, τη χρονιά εκείνη απέκτησα και εγώ το πρώτο μου PC, έναν 386 SX στα 25MHz με έναν σκληρό 80MB (ο τρίτος μεγαλύτερος σε μέγεθος την εποχή εκείνη), για τον οποίο πλήρωσα 80.000 δρχ. παρακαλώ!



Επίσης, στο προηγούμενο άρθρο, το οποίο γράφτηκε κάτω από μεγάλη χρονική πίεση λόγω των γεγονότων που συνέβησαν κατά το "κλείσιμο" του τεύχους, αναφερόμενος στα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει από την Origin, ξέχασα δύο εξαιρετικά σημαντικές παραγωγές: το ανεπανάληπτο SYSTEM SHOCK 1, ένα από τα κορυφαία action adventures όλων των εποχών, και το εξαιρετικό BIOFORGE, που δυστυχώς δεν είχε συνέχεια.

Στο προηγούμενο τεύχος έθεσα μία ερώτηση: Πότε πουλήθηκαν η Origin και η Sierra; Για την Origin θα απαντήσω στο τεύχος αυτό: Τελικά, πουλήθηκε στην Electronic Arts το 1992, όταν η εταιρία αντιμετώπιζε σημαντικά οικονομικά προβλήματα. Πιστεύω ότι αν ο Garriott είχε τότε στο μυαλό του το Ultima On-Line και την τεράστια επιτυχία που αυτό γνώρισε, δεν θα είχε πουλήσει με τίποτα την εταιρία του.

Τελικά, κυκλοφόρησαν μερικά από τα μελλοντικά πλάνα του Richard Garriott. Περίπου τέσσερις ημέρες μετά την αποχώρησή του από την Origin ανακοίνωσε ότι θα ενώσει τις δυνάμεις του με τον Warren Spector, πρώην παραγωγό της Origin, ο οποίος πλέον εργάζεται στην ION Storm. Ετσι, αποφασίστηκε να ενταχθεί ο Richard Garriott στην ομάδα που δημιουργεί το Deus Ex - εντυπωσιακή είδηση, δεν νομίζετε; Σημειωτέον ότι στην ομάδα του Deus Ex δουλεύουν ήδη τέσσερις σχεδιαστές-δημιουργοί που ήταν βοηθοί του Garriott κατά τη μεγαλύτερη περίοδο προετοιμασίας του Ultima 9. Τα νέα, όμως, δεν σταματούν εδώ. Οταν ο Garriott ξαναδιάβασε το πρωτότυπο σενάριο που είχε γράψει για το Ultima 9 ο Bob White, από τα πιο σημαντικά πρώην μέλη της στενής ομάδας γύρω από τον Garriott, είπε τα εξής: "...Τρομερό! Αμέσως κατάλαβα ότι πρέπει να επανενωθώ με τα πρώην μέλη της ομάδας μου. Η αρμονία που είχαμε κατά τη διάρκεια όλων αυτών των ετών που δημιουργούσαμε το Ultima 9 ήταν πρωτόγνωρη. Θα προσπαθήσουμε με όλες μας τις δυνάμεις να τραβήξουμε τον Ed Del Castillo, πρώην παραγωγό του Ultima 9, από τη δουλειά του στην Eidos (είναι πια επικεφαλής του συνολικού project που αφορά στα TOMB RAIDER), έτσι ώστε να ξαναδημιουργήσουμε στον μάξιμουμ δυνατό βαθμό την ουτοπία που όλοι μας ζήσαμε στη διάρκεια των πέντε ετών που χρειάστηκαν για την παραγωγή του Ultima 9. Θέλω οπωσδήποτε κοντά μας τον Ed!".

Εκ μέρους της Deus Ex team μίλησε ο Harvey "Witchboy" Smith, λέγοντας ότι ο Garriott αρχικά θα είναι υπεύθυνος για τον προγραμματισμό των λεγόμενων "wind effects" στον

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

κόσμο του Deus Ex. Θεωρούμε το νέο ρόλο του Richard στην ομάδα μας καθοριστικό για την επιτυχία του παιχνιδιού μας.

Από την άλλη μεριά, ένα από τα πιο παλιά και σημαντικά στελέχη της παλιάς Origin, ο Chris Roberts, δημιουργός της περίφημης σειράς των Wing Commander, ο οποίος έφυγε από την Origin το 1996 για να δημιουργήσει την Digital Anvil, είπε τα εξής: "Ήταν σχεδόν γραφτό το να φύγει, και αυτό επειδή, όπως ξέραμε σχεδόν όλοι οι παλιοί του συνεργάτες, ο Richard ήταν βαθύτατα απογοητευμένος από την αυξανόμενη 'επαγγελματική' ατμόσφαιρα που επικρατούσε στην εταιρία. Νομίζω ότι είχε ένα εξαιρετικά φιλόδοξο project για ένα νέο on-line παιχνίδι, το περιβόητο X project, για το οποίο η Electronic Arts αποφάσισε ότι δεν ήταν ακόμη έτοιμη".

Σχεδόν όλοι τώρα πια συμφωνούν σε ένα βασικό σημείο: Η Origin θεωρείται κλινικά νεκρή. Μπορεί το Ultima 2 να βγει τελικά στην αγορά, όπως εξάλλου είναι σχεδιασμένο, μπορεί να έχουν ήδη στα σκαριά το Ultima 3, αλλά δεν πρόκειται πια να δούμε κάτι το καινούριο από την άλλοτε ιστορική αυτή εταιρία.

Γράφω και ξαναγράφω ότι η κρίση στο χώρο των εταιριών που παράγουν τα computer games είναι πρωτοφανής και τείνει να γίνει ανεξέλεγκτη. Ξέρω ότι αρκετοί από εσάς αντιδράσατε όταν διαβάζατε τα άρθρα μου, ενώ την ίδια περίοδο, σύμφωνα με όσα γράφονταν στον αμερικανικό ειδικό Τύπο, όλα απλώς πήγαιναν κατ' ευχήν. Γιατί, λοιπόν, να μην είχαν αυτοί δίκιο όταν μιλούσαν για μία από τις καλύτερες περιόδους στην ιστορία των computer games, από τη στιγμή που στο κάτω κάτω της γραφής είναι και μέσα στα πράγματα, και να έχει δίκιο ένας "τρελός" στην Ελλαδίτσα μας; Διότι δεν ήμουν ο μόνος που υποστήριζε αυτές τις απόψεις. Απλώς, οι αντίστοιχες με τις δικές μου φωνές είχαν μπει στο περιθώριο. Θα ήθελα, όμως, να ξέρετε όλοι ότι αυτά που διαβάσατε στα 18, συμπεριλαμβανομένου του παρόντος, άρθρα της στήλης δεν θα τα βρείτε πουθενά αλλού. Επιπλέον, νιώθω αληθινά περήφανος που στο μέτρο των δυνατοτήτων μου προσπάθησα να σας προειδοποιήσω για την επερχόμενη κρίση. Τώρα πια τα αμερικανικά περιοδικά βρίσκονται σε μία ερμαφρόδιτη κατάσταση. Αλλα σιγοψιθυρίζουν μερικά πράγματα για την κρίση αυτή, άλλα ξανα-ανακαλύπτουν τα adventures games, άλλα μόλις τώρα ανακαλύπτουν ότι τελικά η 3D τεχνολογία που τόσο ύμνησαν δεν έχει περάσει στον μέσο Αμερικανό. Τελικά, όλο και περισσότερο διαβάζει κάποιος για τα αδιέξοδα του χώρου που έχουν συσσωρευτεί και απλώνονται απειλητικά πάνω από τη βιομηχανία της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας.



ROBERTA WILLIAMS



RON GILBERT



RICHARD GARRIOTT

Αν αναρωτηθεί κάποιος ποιες από τις ιστορικές αμερικανικές εταιρίες έχουν μείνει αλώβητες από την όλη ιστορία, θα δυσκολευτεί να δώσει απάντηση. Υπάρχει, φυσικά, ο γίγαντας που ακούει στο όνομα Electronic Arts, υπάρχει η Activision, υπάρχει και η LucasArts. Άλλες; Ελάχιστες. Η συντριπτική πλειονότητα των εταιριών πουλήθηκαν σε άλλους γίγαντες, ενώ από τις κορυφαίες σε παγκόσμιο επίπεδο δυνάμεις του χώρου έχει αναδειχτεί η γαλλική Infogrames και ακολουθεί η επίσης γαλλική Cryo. Μετά λοιπόν το οριστικό τέλος θρυλικών εταιριών, τουλάχιστον με τη μορφή που τις ξέραμε, όπως οι Infocom, Sierra και Origin, ήρθε η σειρά μίας άλλης ιστορικής εταιρίας να μας αφήσει -κατά πάσα πιθανότητα- χρόνους. Μιλώ, φυσικά, για το κλείσιμο της ιστορικής Mindsape. Γιατί πρέπει να κλείσει η εταιρία που έχει στο ενεργητικό της τους δύο περισσότερο εμπορικούς τίτλους όλων των εποχών (και εννοώ το Myst και τα Chessmaster); Διότι απλά η Mindscape αγοράστηκε από τον γίγαντα που ακούει στο όνομα Mattel, την πασίγνωστη εταιρία παιχνιδιών που έχει την περιβόητη κούκλα Barbie, για την οποία μάλιστα έχει βγάλει

**Μετά λοιπόν το οριστικό τέλος θρυλικών εταιριών, τουλάχιστον με τη μορφή που τις ξέραμε, όπως οι Infocom, Sierra και Origin, ήρθε η σειρά μίας άλλης ιστορικής εταιρίας να μας αφήσει -κατά πάσα πιθανότητα- χρόνους. Μιλώ, φυσικά, για το κλείσιμο της ιστορικής Mindsape.**

2 CD-ROMs με παιχνίδια! Σημειώστε παρακαλώ ότι η Mattel ελέγχει συνολικά τις εταιρίες SSI, Red Orb και Mindscape, τις οποίες αγόρασε μόλις πέρυσι, και φέτος -έναν χρόνο μετά- αποφάσισε να τις πουλήσει. Όπως είναι φυσικό, το μέλλον και των τριών αυτών σημαντικών εταιριών θεωρείται εξαιρετικά αβέβαιο.

Για να καταλάβετε πόσο μεγάλη είναι η κρίση, ακολουθεί ένα τελευταίο νέο - κυριολεκτικά επί του πιεστηρίου: Στο Adventures & RPGs News αυτού του τεύχους γράφω ποιος επιτέλους θα φέρει τα πολύ καλά παιδικά adventures της Humongous Entertainment στη χώρα μας. Ε, τελικά η απάντηση είναι μάλλον "κανείς". Ο λόγος; Η GT Interactive που ελέγχει τη Humongous Entertainment ανακοίνωσε ότι ενσωματώνει την τελευταία στη δική της εταιρία. Οι Shelley Day, πρόεδρος της εταιρίας, και ο περιβόητος Ron Gilbert, creative director της εταιρίας, θα αποχωρήσουν από αυτή. Ο πρώτος θα μείνει στη θέση του μέχρι τον Ιούνιο του 2000, οπότε και θα γίνει η πλήρης ενσωμάτωση της Humongous στην GT. Σημειώστε, τέλος, ότι η Humongous δημιουργήθηκε από τους Day και Gilbert το 1992. Τι συνέβη τελικά; Απλά πράγματα: Η Infogrames, η οποία ελέγχει την GT Interactive, αποφάσισε ότι η Humongous δεν την ενδιαφέρει και ότι πρέπει να κλείσει. Έδωσε μεν τη δυνατότητα στους Gilbert και Day να την πάρουν πίσω, αλλά τους ζητούσε ένα απίθανο ποσό που δεν μπορούσαν να βρουν. Έτσι, αυτή η σημαντική εταιρία κλείνει, ενώ αξίζει να σημειωθεί ότι ο Gilbert πρόλαβε και έκανε register τα domain names grumpygamer.com και funutopia.com, ενώ παράλληλα ανακοίνωσε ότι θα ξεκινήσει μία νέα δική του εταιρία. Μήπως έχετε να πείτε τίποτα;

Ο Gilbert έγινε γνωστός από τα Maniac Mansion, Indiana Jones and the Last Crusade, Monkey Island 1 & 2, αλλά και το Good & Evil, ένα επαναστατικό νέο παιχνίδι που έφτιαχνε για την Cavedog Entertainment, η οποία επίσης έκλεισε.

# τα αμιλητα

## ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Πόσο τη βρίσκω να ταΐζω χιλιάρικα το κομπιούτερ μου / όσα κι αν του χώνω τρελαμένος, αυτό αχόρταγο τα καταβροχθίζει και δεν λέει ποτέ όχι / κι όλα αυτά επειδή έχουμε μπει στο λούκι και ακολουθούμε από κοντά τις εξελίξεις, τις νέες υπηρεσίες και τα νέα προϊόντα / η λέξη αναβάθμιση είναι καρφωμένη plug & play στο μυαλό μας / ό,τι φράγκα περισσεύουν πάμε και τα καταθέτουμε στη Στουρνάρη / όλοι το ξέρουμε πως δεν είναι απαραίτητα όλ' αυτά, όμως ο κρυφός πόθος του καθενός είναι μπιτ για bite / **σαν τον Οδυσσέα ανάμεσα στη Σκύλλα και τη Χάρυβδη, από τη μια μεριά το Πλαίσιο κι από την άλλη ο Παπασωτηρίου** / κι αν μένεις στην άκρη του κόσμου ή δεν βγαίνεις απ' το σπίτι σου, υπάρχει πάντα και για τα πάντα το Internet / μόνο που το ρημάδι δεν λέει ν' αναπτύξει ταχύτητα / τι διπλά modems του βάζεις, τι ISDN και download accelerators / στην Ελλάδα μας οι συνδέσεις σέρνονται / εδώ και πέντε μήνες έχω ISDN στα 128 και είναι ελάχιστες οι φορές που γέλασε το χειλάκι μου / δεν ξέρω πού να ρίξω την ευθύνη, σ' αυτό το καβουρδιστήρι που λέγεται netmod ή στον εκσυγχρονισμένο ΟΤΕ; / ο IP, ο παροχέας, δεν νομίζω να φταίει και τόσο, μάλλον είναι ο καλύτερος στο είδος του / την είχα ψάξει με τις ταχύτητες προτού αγοράσω, διάλεξα το Acropolis κι έπεσα στην περίπτωση / πλάκωσε αύξηση των χρηστών ISDN και ακολούθησαν εξαγορά της εταιρίας και ανακατατάξεις / κάθε τόσο τσάκωνα κάποιες ταχύτητες της προκοπής στα 80-90-100Kbps / αλλά οι περισσότερες συνδέσεις ήταν στα 20-30.000bps, σαν το πρώτο US Robotics στα 33.000 που είχα πριν από δύο χρόνια / μετά τους πρώτους δύο μήνες είχα ξενερώσει για τα καλά και δεν είχα σκοπό να ανανεώσω τα 128 / το ότι έχω ακόμα σύνδεση ISDN στα 128 οφείλεται σε κάτι πρωτοφανές για τα ντόπια δεδομένα / το Acropolis μου έστειλε e-mail -όπως σε όλους τους συνδρομητές- και μου ανακοίνωσε δωρεάν ανανέωση της συνδρομής / ήταν μία κίνηση συγγνώμης για τα προβλήματα στην εξυπηρέτηση, ένεκα της αναβάθμισης στα modems και στις γραμμές / ένα καλοδεχούμενο δώρο απ' αυτόν που φεύγει ή απ' αυτούς που έρχονται σε αυτούς που μένουν / σε λίγο τελειώνει η προσφορά και ακόμα δεν έχω βρει λόγους να ανανεώσω τη σύνδεση / μάλλον θα καταλήξω στα 64 και θα κοιτάξω μήπως κάνω καλύτερα τη δουλειά μου με κάποιο ISDN modem της προκοπής / δεν είμαι παράλογος να ζητάω κάτι που υπάρχει σε άλλες χώρες και μπορεί να προσφερθεί κι εδώ με την υπάρχουσα τεχνολογία / όμως ο ΟΤΕ παίζει χωρίς αντίπαλο και κάνει καθυστερήσεις για να διαφυλάξει το σκορ στο 0-0 / καθώς ολόκληρη FORTHnet ή HOL ή οποιοσδήποτε άλλος παροχέας δεν έχει ένα προϊόν ή μία υπηρεσία που να μπορεί να σκοράρει / **γι' αυτό λέω καλύτερα οι συνδρομές σε μικρότερους providers, παρά σε μεγαθήρια τύπου ΟΤΕ που δεν παίρνουν χαμπάρι / δεν θα ήθελα να ήμουν στη θέση του πωρωμένου πιτσιρικά που προσπαθεί να συνδεθεί με κάποιον server συνήθως 3.000 χιλιόμετρα μακριά για να παίξει Unreal Tournament on-line** / που ως παιχνίδι είναι super και αφήνει χιλιόμετρα πίσω του το Quake Arena / αλλά δεν είναι και το καλύτερο που μπορείτε να παίξετε / να τσακώνεις ένα ρουκετοβόλο και να βγαίνεις παγανιά σαν το χάρο / να την καταβρίσκεις ξέροντας πως δεν έχεις να κάνεις με bots και AI, αλλά με ζωντανούς ανθρώπους που τα χειρίζονται / δεν απέχει πολύ από το να πάρεις ένα αληθινό 48άρι και να βγεις στους δρόμους και να κυνηγάς μαύρους, κίτρινους ή Αλβανούς / και σε μια Αμερική γεμάτη όπλα και με τους ίδιους τους πατεράδες να μαθαίνουν σημάδι στα παιδιά τους, δεν είναι παράξενο που κάθε τόσο κάποιος ξεστρατίζει / όμως αυτό δεν έχει καμία σχέση με τη δαιμονοποίηση των video games ή της rap / ούτε με την απαγόρευση του Kingpin και του Soldier Of Fortune θα καταφέρουν τίποτα / η πολύχρονη κατασταλτική πολιτική έδειξε πως κάθε είδους απαγορεύσεις συνήθως φέρνουν αντίθετα αποτελέσματα / γι' αυτό κάθε περιοδικό του είδους και κάθε site στο Internet φιλοξενούν fora με θέμα τη virtual βία στα monitors / εγώ το μόνο που





έχω να πω είναι ότι -αν και αντβεντουράς- αυτό τον καιρό παίζω το Devil Inside και την έχω καταβρεί / όπως και τα all time classic Resident Evil I & 2 και τα πιο πρόσφατα System Shock 2 και Nocturne / μπορεί να μην έχουν υπόθεση αλλά από ατμόσφαιρα και gameplay σκίζουν όπως και το καταπληκτικό Thief / ενώ το πολυαναμενόμενο Gabriel Knight 3 μου άφησε ανάμεικτα συναισθήματα / με ξεπερασμένη μηχανή γραφικών, μ' έναν αλογομούρη Gabriel και με σενάριο για γέλια / η **κακομοίρα η Jane Jansen προσπαθεί να εισχωρήσει στην ευρωπαϊκή μυστική παράδοση του αγίου αίματος / όμως μπερδεύει τα εσωτερικά τάγματα με τους μασόνους και τους κινηματογραφικούς βρικόλακες / το χιούμορ απουσιάζει απ' το παιχνίδι, κάποιες σκηνές σού προκαλούν γέλια και η ατμόσφαιρα πάει περίπατο** / γι' αυτό κάποιοι βρήκαν αφορμή να γράψουν πως το συγκεκριμένο παιχνίδι αποτελεί την ταφόπλακα του είδους / βέβαια, τα πράγματα δεν είναι τόσο τραγικά και η κρίση των adventures είναι μέρος της γενικότερης κρίσης στη βιομηχανία των computer games / νομίζω πως όλοι αυτοί οι νεκροθάφτες δεν απόλαυσαν ποτέ στη ζωή τους έστω κι ένα από τα τόσα θαυμάσια adventures που κυκλοφόρησαν την τελευταία 15ετία / αλλιώς θα ήξεραν ότι το είδος δεν πρόκειται να πεθάνει, αφού κάθε τόσο εμφανίζονται αξιόλογες δουλειές και στα επόμενα χρόνια προμηνύεται εντυπωσιακό comeback / ευτυχώς, είμαστε Ευρωπαίοι και βλέπουμε τα πράγματα διαφορετικά απ' τους Γιάνκηδες / δεν είναι λοιπόν περίεργο που η -αμερικανική- Sierra σταμάτησε την ανάπτυξη τέτοιων τίτλων και σήμερα οι κορυφαίες εταιρίες στα adventures είναι ευρωπαϊκές, / αν και η Silicon Valley μας επιφυλάσσει εκπλήξεις, όσο υπάρχουν εταιρίες όπως η LucasArts, η Looking Class / εν τω μεταξύ εμείς φτιάχνουμε σούπερ μηχανήματα, αλλά απουσιάζει το software που θα τα εκμεταλλευτεί / χώρια που κάθε καινούριο προϊόν κουβαλάει το ρίσκο της συμβατότητας και της σωστής λειτουργίας / έτσι την πάτησα τώρα τελευταία κι εγώ με το πολυδιαφημισμένο ApolloPro 133 της VIA / μου έτυχε μια ευκαιρία και αντικατέστησα την Diamond Viper 550 με μία Creative 3Blaster Gamer με το TnT2 Ultra και είπα ν' αλλάξω και mainboard / είχα διαβάσει για τα προβλήματα του 1820 και γι' αυτό προτίμησα το ολοκαίνουριο mainboard της QDI με το ApolloPro / με καινούρια κάρτα γραφικών και πιο σύγχρονο mainboard κι όμως το μηχάνημά μου μέτραγε λιγότερο / ψάξιμο στο ψάξιμο τελικά βρήκα πως το τσιπάκι αυτό δεν υποστηρίζει Ultra DMA, όσο κι αν τα manuals λένε το αντίθετο και στο CD υπάρχει ένα utility γι' αυτή τη δουλειά / τελικά ξαναγύρισα στο παλιό και καλό 440Bx/Zx και το κομπιούτερ μου ξαναβρήκε την υγεία του / δεν είναι η πρώτη φορά που κάποιο προϊόν αποκαλύπτει κρυφά μειονεκτήματα που πέρασαν απαρατήρητα ή αποκρύφτηκαν σκόπιμα από τα τεστ του ειδικού Τύπου / γι' αυτό και δεν πρέπει να σας κάνουν εντύπωση κάποιες αβυσσαλέες διαφορές σε ίδια τεστ από διαφορετικά περιοδικά / στα εγκώμια

ΓΡΑΦΕΙ Ο @simos @militos



όλοι είναι πρώτοι και τα μειονεκτήματα τα κάνουν γαργάρα / για του λόγου το αληθές θα σας αναφέρω άλλο ένα παράδειγμα, που το έχω μπροστά στα μάτια μου / **αφορά στο Word και τον ορθογραφικό έλεγχο, για τον οποίο δεν είδα κανέναν να διαμαρτύρεται για τους καινούριους κανόνες ορθογραφίας που εισάγει** / conspiracy theories και πραγματικά γεγονότα στον πόλεμο κατά της μητέρας όλων των γλωσσών / αυτό όμως ανήκει σε ένα διαφορετικό κεφάλαιο, που έχει να κάνει με το σχέδιο για τη συρρίκνωση της ελληνικής γλώσσας και στο οποίο θα επανέλθω μια άλλη φορά / αφού δω πως και τα Windows 2000 υποστηρίζουν τα Greek polytonic / τα οποία είχα στο πληκτρολόγιό μου μέσα από την εφαρμογή Πολυτονιστής της Magenta για το Office '97 / όμως δεν είναι συμβατά με το Office 2000 και πρέπει να πληρώσω 11.800 για το upgrade, σαν να αγοράζω καινούρια έκδοση / τι να κάνω όμως, να πάρω με 3.000 τον άλλο Πολυτονιστή που έχει το υδατογράφημα με τη νεκροκεφαλή και τα δύο κόκκαλα; / αν ήταν κάποιο πρόγραμμα των 200.000-300.000 δρχ. μπορεί και να το έκανα, για 7.000-8.000 όμως δεν αξίζει να καταφύγεις στους αξιαγάπητους πειρατές / τουμπεκιάστηκα λοιπόν και προχώρησα στην παραγγελία της αναβαθμισμένης έκδοσης του Πολυτονιστή / καθότι φανατικός υποστηρικτής του πολυτονικού και της αρχαίας ελληνικής γλώσσας / την οποία οφείλω να υπερασπιστώ "σαν τείχος πόλεως και σαν εστία" / ακόμα και μέσα στον virtual κόσμο του 0 και του 1 / PC

# PC ENGINE

## Μία σταρ... του σινεμά!

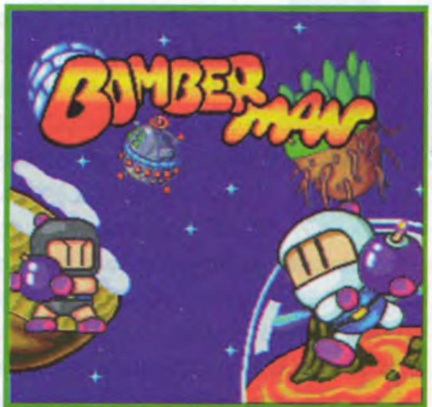
**Σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε μία κονσόλα που έπαιξε σημαντικό ρόλο στη διάδοση και την εξέλιξη των video games. Ωστόσο, επιβάλλεται να ξεκινήσουμε με μία πολύ σημαντική είδηση που ξέχασα (!) να αναφέρω στο προηγούμενο τεύχος: Κυκλοφόρησε επιτέλους η ολοκληρωμένη έκδοση του MAME (0.36). Μάλιστα, έχουν αρχίσει ήδη να βγαίνουν και οι -καθιερωμένες πλέον- μεταφράσεις του δημοφιλούς προγράμματος σε διάφορες γλώσσες. Και σαν να μην έφτανε αυτό, η πρώτη beta της έκδοσης 0.37 είναι κιόλας έτοιμη. Ορεξη να 'χετε...**

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Αν και σχεδόν άγνωστη στο ελληνικό κοινό, η PC Engine ήταν μία από τις κορυφαίες παιχνιδομηχανές της δεκαετίας του '80. Δημιούργημα της NEC, στηριζόταν σε έναν 8-μπιτο επεξεργαστή, τον HuC6280, και παρουσίαζε σαφή υπεροχή έναντι των κονσολών της ίδιας κατηγορίας. Ηταν ιδιαίτερα διαδεδομένη στην Ιαπωνία και τις Ηνωμένες Πολιτείες, όπου κυκλοφορούσε με διαφορετική ονομασία (Turbo GrafX 16). Ακόμα και σήμερα έχει φανατικούς υποστηρικτές, κάτι που θα το διαπιστώσετε αν επισκεφθείτε τη σελίδα που σας προτείνω στο πλαίσιο με τίτλο "Το site του δεκαπενθημέρου". Δεν ήταν λίγες οι φορές που η PC Engine έκανε δυναμικά την εμφάνισή της στη μεγάλη οθόνη ως μία μεγάλη πρωταγωνίστρια, με πιο πρόσφατο παράδειγμα την ταινία "Enemy of the State" του 1998, όπου πρωταγωνιστούσε ο Will Smith.

Ας περάσουμε, όμως, στους εξομοιωτές. Η εγκατάστασή τους δεν παρουσιάζει το παραμικρό πρόβλημα, αφού αρκεί να τους αποσυμπιέσετε σε έναν φάκελο της αρεσκείας σας. Ολα τα προγράμματα που θα εξετάσουμε περιλαμβάνονται -όπως πάντα- στο συνοδευτικό CD του "PC Master". ROMs θα βάλουμε στο επόμενο τεύχος, αλλά στο μεταξύ θα σας δώσω τις διευθύνσεις http://www.freeroms.com και http://rcroms.fr.fm, από τις οποίες μπορείτε, αν θέλετε, να κατεβάσετε μερικά μόνοι σας. Τα παιχνίδια είναι αρκετά παλιά, συνεπώς δεν μπαίνουν στη μέση τα γνωστά προβλήματα με τα πνευματικά δικαιώματα.

Στο CD του περιοδικού θα βρείτε επίσης το πρόγραμμα PCE-ID, ένα χρήσιμο utility που αναλαμβάνει να ταξινομήσει τα ROMs σας φτιάχνοντας έναν κατάλογο με τα παιχνίδια που έχετε ή με εκείνα που σας λείπουν. Για να το τρέξετε θα πρέπει να έχετε στον ίδιο φάκελο το αρχείο dos4gw.exe, το οποίο θα βρείτε στο προηγούμενο τεύχος.




Εντοπίστε τους εξωγήινους εισβολείς και ανατινάξτε τους!




Ισως το εθιστικότερο παιχνίδι μπάσκετ που πέρασε από τις οθόνες μας.

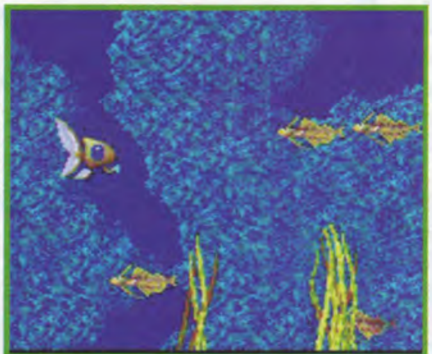
■ **Magic Engine:** Πρόκειται για την καλύτερη προσπάθεια εξομοίωσης της PC engine. Ιδιαίτερα εύχρηστος emulator, παρ' όλο που είναι πρόγραμμα DOS. Ξεχωρίζει σαν τη μύγα μες στο γάλα για τις δυνατότητες που προσφέρει και το άψογο αποτέλεσμα. Προτού τον τρέξετε, ανοίξτε το αρχείο .ini για να καθορίσετε τη θέση στην οποία έχετε αποθηκεύσει τα ROMs. Επιλέγοντας τώρα πια από το GUI του εξομοιωτή "Load Rom", μπορείτε να δείτε μία λίστα με τα παιχνίδια που έχετε στη διάθεσή σας, καθώς και τη γλώσσα στην οποία είναι γραμμένα. Ομολογώ ότι έμεινα κατενθουσιασμένος. Μάλιστα, δεν έχω βρει μέχρι στιγμής παιχνίδι που να μην τρέχει με τη Magic Engine. Το πρόβλημα είναι πως το πρόγραμμα δεν διατίθεται εντελώς δωρεάν. Συγκεκριμένα, στο δίκτυο θα το βρείτε σε demo μορφή, η οποία σας επιτρέπει να παίξετε μόνο για πέντε λεπτά! Για να μπορέσετε να χαρείτε τα αγαπημένα σας παιχνίδια χωρίς άγχος, πρέπει να πάτε στο site των προγραμματιστών που βρίσκεται στη διεύθυνση http://joyce.eng.yale.edu/~bt/turbo/emu και να πληρώσετε στους δημιουργούς το διόλου ευκαταφρόνητο ποσό των 16 δολαρίων (περίπου ένα πεντοχίλιαρο). Τώρα, ποιος είναι τόσο αθεράπευτα ρομαντικός (ή απλώς... σπάταλος) για να διαθέσει αυτό το ποσό, είναι μία καλή ερώτηση. Εγώ, από την πλευρά μου, οφεί-

## SUPREME SNOWBOARDING

Καλοκαίριασε σχεδόν, κι εμείς έχουμε ακόμα τη δυνατότητα να επιδεικνύουμε το ταλέντο μας στο snowboard - στις οθόνες των υπολογιστών μας, βέβαια. Τι σου είναι η εικονική πραγματικότητα! Παρουσιάζω, λοιπόν, τα τελευταία ρεκόρ των αναγνωστών μας: Η πρώτη θέση είναι πια υπόθεση εκατοστών! 3. Gorgoroth 19.105, 2. Ηλίας Σαραντόγλου 19.210, 1. Λάμπρος Ρούσσος 19.381. Θεωρώ σκόπιμο να γράψω στο σημείο αυτό μία ατάκα του Gorgoroth, που πολύ μου άρεσε: "...μάθανε και οι πολιτικοί της χώρας μας για τη νέα τεχνολογία και μας το τσαμπουνάνε διαρκώς, άσχετο αν δεν ξέρουν τι ακριβώς είναι αυτή η νέα τεχνολογία... Είστε οι πρωθυπουργοί! ΨΗΦΟ ΣΤΟ 'PC MASTER'!!!" Σκεφτόμαστε πλέον πολύ σοβαρά να κατέβουμε στις επόμενες εκλογές. Με τον μαφιόζο Giovanni Patriccio και τον "πολιτικό των αναβαθμίσεων" Vangely Kratsovsky στο ψηφοδέλτιο, η νίκη είναι εξασφαλισμένη!

λω να υποστηρίξω τον δίκαιο αγώνα των προγραμματιστών. Σας απαγορεύω, λοιπόν, να κατεβάσετε και να χρησιμοποιήσετε τις σπασμένες εκδόσεις που κυκλοφορούν στο Δίκτυο, οι δε παραβάτες θα τιμωρούνται παραδειγματικά.

**HU6280 DX:** Ο καλύτερος μη εμπορικός εξομοιωτής που παρουσιάζουμε. Μπορεί να είναι λίγο πιο αργός από τον Magic Engine, ωστόσο προσφέρει ένα εξίσου εύχρηστο interface (ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, ότι πρόκειται για εφαρμογή Windows), ενώ τρέχει τα περισσότερα παιχνίδια χωρίς πρόβλημα. Τα πλήκτρα που χρησιμοποιεί ως default δυστυχώς δεν είναι βολικά, οπότε θα πρέπει να τα αλλάξετε ανοίγοντας το αρχείο hu6280.ini. Πηγαίνετε στο τέλος και θα δείτε τις εντολές BUTA=1, BUTB=2 κ.ο.κ. Μετά το "=" μπορείτε να ορίσετε το πλήκτρο που επιθυμείτε. Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να επιλέξετε το φάκελο στον οποίο έχετε τα παιχνίδια, όπως και το μέρος όπου επιθυμείτε να σώζονται τα screenshots. Μόλις τρέξετε το πρόγραμμα, θα δείτε την αρχική οθόνη του παιχνιδιού Jamanoid, κλώνου του Breakout. Αν θέλετε να φορτώσετε ένα άλλο παιχνίδι, πρέπει να επιλέξετε την εντολή "Load" από τα Pull-Down μενού. Μάλλον εξαιτίας κάποιου bug, η προηγούμενη μέθοδος δεν θα φέρει αποτέλεσμα (στην παρούσα έκδοση, τουλάχιστον), οπότε θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο F1. Ο ήχος είναι σπαστός και παρατηρούνται μικροπροβλήματα στα γραφικά σε ορισμένα παιχνίδια. Στο TV Sports Basketball, για παράδειγμα, μπορείτε να παίξετε κανονικά, αλλά δεν φορτώνουν ορισμένες οθόνες που έχουν σχέση με τη διαχείριση της ομάδας.



Οχι, δεν είναι εξομοιωτής ενυδρείου, αλλά το παιχνίδι Deep Blue.

**PCE:** Πολύ καλή προσπάθεια, που όμως χρειάζεται άμεσα μερικές βελτιώσεις. Για άλλη μία φορά, έχουμε μία εφαρμογή Windows. Ωστόσο, οι προγραμματιστές δεν έχουν προσθέσει ακόμα μενού επιλογών. Ετσι, για να φορτώσετε κάποιο ROM πρέπει να το κάνετε drag'n'drop μέσα στο εκτελέσιμο αρχείο του εξομοιωτή. Το παράθυρο που χρησιμοποιείται είναι πολύ μικρό και δεν υπάρχει τρόπος να ρυθμίσουμε το μέγεθός του, οπότε η μόνη λύ-





Το παλιό Street Fighter μπορεί να μη συγκρίνεται με το EX του Impact, δεν παύει όμως να είναι διασκεδαστικό!

## ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Ο πρώτος εξομοιωτής για το σύστημα 32x της Sega είναι γεγονός! Το όνομα αυτού Vegas και, αν και βρίσκεται ακόμα σε πρώιμο στάδιο, μπορεί και τρέχει έναν σεβαστό αριθμό ROMs, μεταξύ των οποίων τα: Blackthorne, FIFA '96, Star Trek Starfleet ABS και Kolibri. Προς το παρόν είναι πολύ αργός, αλλά αποδίδει ιδιαίτερα ικανοποιητικά τα γραφικά των παιχνιδιών. Περιμένουμε με αγωνία τη συνέχεια!

Κυκλοφόρησε η καινούρια έκδοση (0.02) του ανερχόμενου -και πολλά υποσχόμενου- εξομοιωτή για N64 ονόματι Corn. Παρουσιάζεται ανανεωμένος σε όλους τους τομείς, αφού έχει για πρώτη φορά GUI, η μηχανή γραφικών όπως και η ταχύτητά του έχουν βελτιωθεί, ενώ υποστηρίζονται περισσότεροι τίτλοι. Παράλληλα, κυκλοφόρησε κι άλλο .ini αρχείο για το Nemu, που προσθέτει ακόμα ένα παιχνίδι, το Nagano Winter Olympics, και βελτιώνει τις ρυθμίσεις για τα Pokemon Stadium, CyberTiger Woods και Tony Hawks Skateboarding.

Νέα έκδοση του Raine; Το κοίταζα καλά καλά στο Emulatronia και δεν μπορούσα να το πιστέψω! Πανικόβλητος επισκέφτηκα τη σελίδα του Raine, αλλά το πικρό ποιηματάκι ήταν ακόμα εκεί... Τελικά, ανακάλυψα ότι πρόκειται για μία ανεπίσημη κυκλοφορία (0.28g), που απλώς διορθώνει μερικά bugs. Δεν πειράζει, κάτι είναι κι αυτό.

Κυκλοφόρησε η έκδοση 0.36 του MESS (Multi Emulator Super System). Υπενθυμίζω ότι πρόκειται για έναν εξομοιωτή-θαύμα, μια και στηριζόμενος στον κώδικα του MAME κατορθώνει να εξομοιώσει πολλά και εντελώς διαφορετικά συστήματα, από calculators (!) μέχρι Amiga και κονσόλες!

Ο Bart Trzynadlowski είναι ο προγραμματιστής του Naughty, ενός πολύ επιτυχημένου emulator για NES. Πρόσφατα, αποφάσισε να διευρύνει το φάσμα των δραστηριοτήτων του, κυκλοφορώντας τον Genital, έναν καινούριο εξομοιωτή για το Genesis.

## ΤΟ SITE ΤΟΥ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟΥ

Στη διεύθυνση http://pcenginefx.com/ main θα βρείτε τα πάντα για την ιστορία και την εξέλιξη της PC Engine. Φωτογραφίες, αποσπάσματα (σε μορφή .asf) από την ταινία "Enemy of the State", συνεντεύξεις και παράδοξα. Η φωτογραφία που βλέπετε είναι από έναν διαγωνισμό που οργάνωσε το site, με θέμα "Πώς θα προωθούσε σήμερα η NEC το Turbo Grafx 16". Σε μία άλλη αφίσα από το διαγωνισμό (δυστυχώς, ήταν πολύ σκοτεινή και δεν ήταν δυνατόν να τη δημοσιεύσουμε) μπορεί κανείς να διαβάσει: "Ποιος χρειάζεται αυτούς τους πολυδιαφημισμένους πολυγωνοσπρώκτες, όταν μπορεί να έχει το καλύτερο μηχάνημα σε τόσο χαμηλή τιμή;" Ελα ντε...




ση είναι να ρίξουμε την ανάλυση στα 640x480. Τα γραφικά αποδίδονται στην εντέλεια, αλλά προς το παρόν δεν υπάρχει ήχος. Τα πλήκτρα που χρησιμοποιούνται είναι τα: S (run) και X (button-A), C (button-B) και δεν υπάρχει τρόπος επέμβασης ούτε σε αυτήν την παράμετρο. Η ταχύτητα εξομοίωσης είναι πάρα πολύ καλή (το PCE είναι πιο γρήγορο από το HU6280), ωστόσο παρατηρούνται προβλήματα ασυμβατότητας, αφού πολλά είναι τα παιχνίδια που αρνούνται να συνεργαστούν. Τέλος, ύστερα από κάποιο χρονικό διάστημα και χωρίς να υπάρχει ιδιαίτερος λόγος, το πρόγραμμα κολλάει. Αυτό συμβαίνει σχεδόν με όλα τα ROMs που δοκίμασα.

■ **HuGo:** Θα θυμάστε βέβαια τον Hugo Sanchez, μεγάλο αστέρι της Ρεάλ Μαδρίτης τη δεκαετία του '80. Στην παράγραφο αυτή δεν θα ασχοληθούμε -δυστυχώς- με τα κατορθώματα του μεγάλου Μεξικανού ποδοσφαιριστή, αλλά με τον emulator για PCE που φέρει το ίδιο όνομα. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα γραμμένο για MS-DOS, που επιχειρεί να μιμηθεί τα κατορθώματα της Magic Engine, παρουσιάζοντας ένα αρκετά φιλικό προς το χρήστη interface. Ο HuGo τα καταφέρνει ικανοποιητικά στην απόδοση του ήχου και των γραφικών της PCE, ενώ είναι και σχετικά γρήγορος. Παρουσιάζει όμως προβλήματα υποστήριξης τίτλων. Για παράδειγμα, ενώ φορτώνει κανονικά το TV Sports Basketball, στη συνέχεια κάνει crash και βγάζει μία οθόνη που μοιάζει πολύ με debugger.

### DREAMCRATCH!

Στο προηγούμενο τεύχος αποκάλυψα, βέβαια, την απάτη. Δεν είχα, όμως, αρκετό χώρο για να περιγράψω τις "γαργαλιστικές" λεπτομέρειες του όλου σχεδίου, που παρουσιάζει ιδιαίτερο επιστημονικό ενδιαφέρον. Οπως όλοι θα καταλάβατε, το δεύτερο συνθετικό του ονόματος του εξομοιωτή είναι ύποπτο: Cratch ...από το Κράτσας! Και η διεύθυνση που έδωσα, όμως, φώναζε από μακριά: jaba/roms ...από το τζάμπα. Οσο για τους... Ρώσους προγραμματιστές, αυτοί ήταν οι: Κώστας "Bandit" Σπυρόπουλος (C. Banditov), Ζωή "Bezalel" Μαρμαρά (Z. Besamelskaya, άλλαξα το Bezalel με την... μπεσαμέλ, αφού η Ζωή φημίζεται για τις επιδόσεις της στην κουζίνα), Γιάννης Κωστάκης (J. Kostakov), Βαγγέλης Κράτσας (V. Kratsovsky) και Γιάννης Καλοσκάμπης (I. Skambinstein). Αυτό που δεν ξέρετε, όμως, είναι ότι η τελευταία πρόταση ήταν πέρα για πέρα αληθινή! Πράγματι, η ιδέα για την επιχείρηση μου ήρθε κατά τη διάρκεια συμποσίου, στο οποίο ήταν παρόντες όλοι οι προαναφερθέντες - και ο πρόεδρος μαζί. Ο τόπος διεξαγωγής της αθλοπαιδιάς ήταν η εξαιρετική ταβέρνα "Πήγασος". Να, λοιπόν, γιατί ο κώδικας του προγράμματος ονομάστηκε "Virtual Tavern" και για τον ίδιο λόγο ο φάκελος που περιείχε τον Dreamcratch πήρε την ονομασία "Pegasus".

Τώρα, όσοι από εσάς μου στείλατε μηνύματα στο διάστημα από 19 έως 29 Απριλίου ατυχήσατε ελαφρώς, αφού έλειπα στο εξωτερικό, οπότε οι απαντήσεις αναβλήθηκαν για... τεχνικούς λόγους. Ούτως ή άλλως, στο επόμενο τεύχος σκοπεύω να αφιερώσω ένα μέρος του άρθρου στις απορίες και τις παρατηρήσεις σας, αφού πολλές από αυτές παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον. PC



Αφήστε για λίγο τη μάχη και... εξοπλιστείτε στο Ordyneus.


Βοηθήστε το νεκρό πολεμιστή να πάρει εκδίκηση στο Samurai Ghost.



Ενα από τα διασημότερα strategies όλων των εποχών.

# Διαβάστε στο τεύχος Μαΐου

## TECHNOLOGY UPDATE

- *Κίνδυνοι για την ασφάλεια των δικτυωμένων στο Internet υπολογιστών και τρόποι αντιμετώπισής τους.*

## ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

- *14 Notebooks και 11 Πολυσυσκευές Γραφείου αξιολογούνται.*

## NETSCAPE NAVIGATOR 6

- *Preview της τελευταίας έκδοσης του δημοφιλούς browser.*




## ΑΦΙΕΡΩΜΑ: e-BANKING

- ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΟΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ ΤΩΝ ΤΡΑΠΕΖΙΚΩΝ ΣΥΝΑΛΛΑΓΩΝ ΜΕΣΩ ΤΟΥ INTERNET







## ΕΝΘΕΤΟ

*Τα πάντα για την οικιακή επεξεργασία εικόνας.*

## CD-ROM 1

- SOFTCAD 3D LITE 1.16
- MS OFFICE SR1
- BEOS PERSONAL EDITION 5
- XARACUBE

Στις πλήρεις εκδόσεις τους!




## CD-ROM 2

- XARA 3D 1

Πλήρης έκδοση του καταπληκτικού προγράμματος δημιουργίας τρισδιάστατων τίτλων.

Και 11 προγράμματα διαχείρισης και επεξεργασίας φωτογραφιών.




**ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ**

# ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ & ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ

## Τα παιχνίδια φαντασίας και στρατηγικής ζωντανεύουν μπροστά σας!

**Πολλές και ποικίλες, φίλοι μας, οι εκδηλώσεις που έχουν προγραμματιστεί για τις αμέσως επόμενες ημέρες. Magic: The Gathering, Pokemon, AD&D και DiskWars σας περιμένουν προκειμένου να τα γνωρίσετε, αλλά και να διαγωνιστείτε σε όμορφα τουρνουά. Ανοιξη γεμάτη παιχνίδι, λοιπόν!**

*Του Μίλτου Κύρκου*

Το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Magic: The Gathering 2000 μπαίνει στην τελική του ευθεία. Μέχρι το Πάσχα ολοκληρώνονται τα προκριματικά σε Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Λάρισα, Χανιά και Ηράκλειο και προκρίνονται οι καλύτεροι για τη μεγάλη μάχη που θα διεξαχθεί στις 21 Μαΐου. Οπως κάθε χρόνο, το Πανελλήνιο είναι το πιο σκληρό τουρνουά Magic της χρονιάς, όχι μόνο διότι σε αυτό παίρνουν μέρος παίκτες από όλη την Ελλάδα (γεγονός που κάνει τον ανταγωνισμό σκληρότερο λόγω των διαφορετικών τραπουλών που κατεβαίνουν, κάθε μία αποτέλεσμα "τοπικού" brain storming), αλλά και διότι οι όροι διεξαγωγής είναι σκληρότεροι. Το Πανελλήνιο διεξάγεται σε δύο φάσεις, μία κάθε ημέρα. Κατά την πρώτη φάση οι παίκτες διαγωνίζονται σε booster draft, έναν τρόπο παιξίματος που επιβραβεύει τη γνώση όλων των καρτών, την ταχύτητα στην επιλογή των συμβατών καρτών και συνδυασμών και στην κατασκευή ισορροπημένης τράπουλας Magic. Οι παίκτες διαγωνίζονται με τις κάρτες τους σε επτά ελβετικούς γύρους και μεταφέρουν τη βαθμολογία τους στη δεύτερη ημέρα, κατά την οποία μάχονται με το δικό τους πια deck, με τις κάρτες που έχουν οι ίδιοι επιλέξει και συγκεντρώσει.







Με αυτό τον τρόπο οι παίκτες βαθμολογούνται για διάφορες "αρετές" του παιξίματός τους και το στοιχείο της τύχης περιορίζεται σε κάποιο βαθμό - όπως περιορίζεται και η επιτυχία αυτών που αντιγράφουν decks από το Internet και απλώς κατεβαίνουν να τα παίξουν! Με τον τρόπο αυτό στον Πανελλήνιο του Magic υπάρχει πάντα μεγάλη αγωνία μέχρι και τον τελευταίο γύρο. Πόσο μάλλον τη στιγμή που οι πρώτοι θα κερδίσουν δωρεάν εισιτήρια για το Παρίσι, τόπο διεξαγωγής των τελικών του Πανευρωπαϊκού Πρωταθλήματος!




### POKEMON

Κυριακή του Θωμά (7η Μαΐου) και όσοι δεν έχουν πιστέψει ακόμα στη δύναμη του Pokemon θα έχουν την καλύτερη ευκαιρία να διαπιστώσουν με τα ίδια τους τα μάτια πόσο ενδιαφέρον μπορεί να είναι αυτό το παιχνίδι με τις κάρτες. Στο ξενοδοχείο "President" διοργανώνεται από την Κάισσα και τα καταστήματα παιχνιδιών Μουστάκας η πρώτη γιορτή με θέμα το παιχνίδι με κάρτες Pokemon.

Πολλοί από τους αναγνώστες του "PC Master" έχουν έρθει σε Games' Fairs και έχουν συμμετάσχει σε τουρνουά Magic. Ομως, η γιορτή Pokemon είναι κάτι το διαφορετικό: Είναι καθαρή διασκέδα-

ση και κέφι. Θα υπάρχουν όλων των ειδών οι αγώνες, για όλες τις κατηγορίες των παικτών, θα δοκιμασθούν περίεργοι τρόποι παιξίματος Pokemon (Two Headed Giants, Circular Arena, Draft, Precon), θα γίνουν Trivial διαγωνισμοί και happenings, γενικά θα έχει πλάκα και θα υπάρχει φαντασία. Το Pokemon, εξάλλου, απευθύνεται σε παιδιά, αλλά και στο παιδί που όλοι έχουν μέσα τους και γι' αυτό έχει κατακτήσει όλες τις ηλικίες!

Η συμμετοχή στην εκδήλωση είναι δωρεάν και θα διαρκέσει από τις 10:00 το πρωί μέχρι αργά το απόγευμα της Κυριακής.

Με εκπληκτική επιτυχία συνεχίζονται τα τουρνουά Pokemon που διοργανώνονται στα καταστήματα Κάισσα. Η δίψα για παιχνίδι των νεαρότερων παικτών είναι εντυπωσιακή! Τα καταστήματα Αμαρουσίου, Πειραιά, Παγκρατίου και Γλυφάδας κατακλύστηκαν από παίκτες που δεν έβρισκαν χώρο




να καθίσουν! Οι παίκτες βρίσκουν την ευκαιρία να συναντηθούν, να ανταλλάξουν κάρτες, να μάθουν καλύτερα το παιχνίδι και τα μυστικά του, να συμμετάσχουν σε ένα τουρνουά που κάνει την αδρεναλίνη να ανεβαίνει και, φυσικά, να διεκδικήσουν τα δώρα που κερδίζουν οι περισσότεροι από όσους συμμετέχουν! Διότι τα τουρνουά Pokemon από τη μία είναι μικρές γιορτές, από την άλλη δεν επιβραβεύουν μόνο τη νίκη αλλά κυρίως τη συμμετοχή και τη διασκέδαση.

## AD&D

Στο κατάστημα Μονόκερως συνεχίζεται για δεύτερο μήνα η διοργάνωση περιπετειών στο Advanced Dungeons & Dragons για έμπειρους παίκτες, κάθε Σάββατο. Η απρόσμενη συμμετοχή παικτών και η επιμονή τους ανάγκασαν τον Μονόκερω να προσθέσει ακόμα ένα τραπέζι για άλλους πέντε παίκτες, και να εξετάσει την επέκταση της διοργάνωσης και την Παρασκευή το απόγευμα. Με ένα σύστημα όπου προτεραιότητα κάθε φορά έχουν όσοι δεν έπαιξαν την προηγούμενη εξασφαλίζεται η διαρκής αναδιανομή των ομάδων, γεγονός το οποίο δίνει μία ξεχωριστή νότα στις περιπέτειες που οι ομάδες έχουν συνηθίσει να αντιμετωπίζουν με τους πιστούς τους φίλους. Τώρα, πραγματικά δεν ξέρει κανείς αν ο διπλανός του adventurer είναι ήρωας ή λαπάς, αν θα τον στηρίξει την κρίσιμη στιγμή ή αν θα ορμήσει στο χρυσάφι αδιαφορώντας για τους συντρόφους του. Ετσι δεν γίνεται και στη ζωή;

Για περισσότερες πληροφορίες για το σαββατιάτικο role playing στον Μονόκερω, καλέστε το 8813990.

Καθώς τον Αύγουστο κυκλοφορεί η τρίτη έκδοση (3E) του Advanced Dungeons & Dragons, το ενδιαφέρον αρχίζει να κορυφώνεται. Πολλοί από τους παλιούς παίκτες αντιμετωπίζουν με επιφύλαξη κάθε αλλαγή, ενώ άλλοι αδημονούν να δοκιμάσουν το νέο τρόπο παιξίματος. Η Κάισσα, θέλοντας να δώσει την ευκαιρία στους παίκτες του ADD&D να δοκιμάσουν από τώρα κάποιες από τις αλλαγές του πιο διαδεδομένου συστήματος role playing στον κόσμο, θα διοργανώσει περιπέτειες με στοιχεία από τη 3E, ώστε όσοι ενδιαφέρονται, να μάθουν τις αλλαγές από πρώτο χέρι και να ζυγίσουν το νέο σύστημα προτού ακόμα εμφανιστεί στα ράφια των καταστημάτων. Πάντως, οι περισσότεροι παίκτες αντιλαμβάνονται την ανάγκη για ανανέωση του συστήματος, ώστε να ενσωματώσει την εμπειρία των τελευταίων χρόνων και να προσφέρει ακόμα ένα πιο δυνατό και συναρπαστικό πλαίσιο παιχνιδιού. Μην ξεχνάτε ότι το Advanced Dungeons & Dragons έχει περάσει από πολλές αλλαγές και ανανεώσεις από τα χρόνια της δεκαετίας του '70, όταν κυκλοφόρησε για πρώτη φορά, και σε αυτό οφείλει την κυριαρχία του στο χώρο των παιχνιδιών ρόλων - μπόρεσε να ακολουθήσει τις αλλαγές των γενεών των παικτών και να τους προσφέρει τον πιο συνεπή και υποστηριζόμενο μηχανισμό παιχνιδιού. Ετσι, όλοι περιμένουν με αγωνία τον Αύγουστο, οπό-





τε θα κυκλοφορήσει το πρώτο βιβλίο της 3E, για να δουν με ακρίβεια το σύνολο των αλλαγών και μετατροπών στο αγαπημένο τους σύστημα.

Για πληροφορίες για τις "εισαγωγικές" στην 3E περιπέτειες καλέστε το 8813990.

## GAMES FAIR ΣΤΗΝ ΠΑΤΡΑ

Το σαββατοκύριακο 15-16 Απριλίου έγινε στην Πάτρα το καθιερωμένο ετήσιο Games Fair που διοργανώνει το κατάστημα Discover-Παπασωτηρίου με τη συνεργασία της Κάισσα. Στο πολύ άνετο ξενοδοχείο "Galaxy" οι gamers της Πάτρας βρήκαν την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε τουρνουά Magic: The Gathering (Booster Draft, 2 Headed Giant, Classic), σε τουρνουά Pokemon (και τις δύο ημέρες), σε παιχνίδια Advanced Dungeons & Dragons, Cthulhu, Vampire, Alternity, σε Legend of the 5 Rings κ.α. Ηταν μία όμορφη γιορτή, την οποία είναι βέβαιο ότι οι μικροί φίλοι του Pokemon θα τη θυμούνται για πολύ!

## DISKWARS

Στο κατάστημα της Κάισσας Παγκρατίου ολοκληρώθηκε η πρώτη φάση του campaign DiskWars, του παιχνιδιού στρατηγικής με πολεμικούς δίσκους. Πρώτος στη βαθμολογία ήρθε ο Αλέξανδρος Αγγέλου, ο οποίος θα πρέπει να υπερασπίσει τον τίτλο του και κατά τη διάρκεια των play-off. Ολοι οι στρατοί του DiskWars πήραν μέρος σε αυτό το campaign, όμως παρά τη σαφή υπεροχή των dwarves το αποτέλεσμα δεν δικαίωσε αυτούς που πιστεύουν στην παντοδυναμία τους.

Με το τέλος των play-off, στο Παγκράτι θα ξεκινήσει ένα νέο campaign σε αυτό το τόσο ενδιαφέρον παιχνίδι στρατηγικής που είναι ό,τι πιο κοντινό στις μάχες σε ελεύθερο terrain, χωρίς να έχει το βάρος της προετοιμασίας και του βαψίματος που απαιτούν οι μεταλλικές φιγούρες.

Αναμένεται δε το νέο expansion του DiskWars, με καινούρια στρατεύματα και spells!

# YOUNG JEDI
## Φτιάξε τη δική σου τράπουλα

**Με εκπληκτική επιτυχία πραγματοποιήθηκε το ανοιξιάτικο Games Fair 2000 του Fantasy Shop στην εντυπωσιακή και ηλιόλουστη αίθουσα του ξενοδοχείου "Αμαλία" στο Σύνταγμα. Ιδιαίτερη απήχηση είχε το YOUNG JEDI, το πρωτότυπο παιχνίδι με κάρτες, που είναι βασισμένο στην καταπληκτική τελευταία ταινία του έπους του Star Wars "The Phantom Menace".**

*του Μανώλη Σκούληκα*

Όλοι όσοι δοκίμασαν για πρώτη φορά το Young Jedi στο Games Fair 2000 του Fantasy Shop έμειναν ενθουσιασμένοι και έφυγαν με μια ολόκληρη αρχική τράπουλα δώρο! Πολλοί, βέβαια, ήρθαν αντιμέτωποι με το γεγονός ότι, ως αρχικοί παίκτες, δεν είχαν αποκτήσει την ικανότητα να συνδυάζουν τις κάρτες τους σε "δυνατές" τράπουλες, που να εκμεταλλεύονται πλήρως την αξία των καρτών τους, και να κάνουν "θανατηφόρους συνδυασμούς".

Σας δίνω λοιπόν έτοιμες τις δύο τράπουλες του πρωταθλητή του τουρνουά Origins, που πραγματοποιήθηκε πρόσφατα στις ΗΠΑ. Σημειωτέον ότι στα τουρνουά είσαι υποχρεωμένος να έχεις δύο τράπουλες: μία από τη Φωτεινή και μία από τη Σκοτεινή πλευρά της Δύναμης.

Ας περάσουμε να δούμε αναλυτικά τι περιλαμβάνει το κάθε deck:

### ORIGINS' LIGHT SIDE

**RED**
1 - Obi-Wan Kenobi, Young Jedi x2
2 - Qui-Gon Jinn, Jedi Master
7 - Mace Windu
27 - Ishi Tib, Warrior x5
30 - Jawa Bargainer

**ORANGE**
34 - Obi-Wan Kenobi's Lightsaber
40 - Eopie x2
45 - Blaster
46 - Blaster Rifle x6

**BLUE**
3 - Jar Jar Binks, Gungan Chuba Thief
4 - Anakin Skywalker, Podracer Pilot x2
5 - Padme' Naberrie, Handmaiden x2
10 - Yoda, Jedi Master
15 - Captain Tarpals, Gungan Guard
19 - Naboo Officer, Battle Planner x3

**YELLOW**
51 - Da Beings Hereabouts Cawazy x2
61 - The Negotiations Were Short x8

**GREEN**
8 - Queen Amidala, Ruler of Naboo
9 - Queen Amidala, Royal Leader
12 - C-3PO x2
25 - Gungan, Warrior x6

**PURPLE**
65 - Tatooine: Podrace Arena x3
66 - Coruscant: Capital City
67 - Naboo: Theed Palace
68 - Bravo 1, Naboo Starfighter x3
70 - Naboo Starfighter x2

### ORIGINS' DARK SIDE

**RED**
71 Darth Maul Sith Apprentice x1
72 Darth Sidious x2
75 Aurra Sing x2
89 Destroyer Droid, Wheel Droid x4
79 Battle Droid Squad x1

**ORANGE**
117 Tatooine Thunder Rifle x5
120 Blaster Rifle x5

**BLUE**
99 Battle Droid: Infantry MTT Division x6
100 Battle Droid: Officer MTT Division x2
76 Jabba The Hutt x1
74 Watto x1

**YELLOW**
130 Sniper x6
127 Opee Sea Killer x4

**GREEN**
96 Tusken Raider Marksman x5
95 Tusken Raider Nomad x4
84 Bib Fortuna x1

**PURPLE**
135 Tatooine: Desert Landing Site x3
136 Coruscant: Jedi Council Chamber x1
137 Naboo: Gungan Swamp x1
138 Darth Maul's Starfighter x3
139 Droid Starfighter x2

Δεν έχετε λοιπόν παρά να μαζέψετε τις κάρτες και να φτιάξετε τις δύο τράπουλες. Ετσι θα μάθετε με ευκολία τα κόλπα και τις τεχνικές που χρειάζεστε για να φτιάξετε μια δυνατή τράπουλα, καθώς και πώς να παίξετε για να έχετε τα καλύτερα αποτελέσματα.

Επίσης, υπάρχει η επιλογή να περάσετε από το Fantasy Shop (3ης Σεπτεμβρίου 103, στην πλατεία Βικτωρίας. Τώρα και στο νέο Fantasy Shop στην Κηφισιά, Δ. Κυριακού 16, δίπλα στον κινηματογράφο "Cinemax 3") να συζητήσουμε για το Young Jedi, τις τράπουλές σας, να σας δείξουμε από την αρχή το παιχνίδι και γενικά να λύσουμε όλες τις απορίες σας.

Φυσικά, δίνεται μια αρχική τράπουλα δώρο σε κάθε καινούριο παίκτη που δοκιμάζει το παιχνίδι επί τόπου!

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΜΑΪΟΥ 2000

**Σάββατο 6/5/2000:** WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00
**Κυριακή 7/5/2000:** POKEMON Tournament - ώρα: 12:00
**Σάββατο 13/5/2000:** P.C. Tournament - (STARCRAFT: BROODWARS) - ώρα: 12:00
**Κυριακή 14/5/2000:** LEGENDS OF THE FIVE RINGS Tournament - ώρα: 12:00
**Σάββατο 20/5/2000:** WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00
**Κυριακή 21/5/2000:** MAGIC: THE GATHERING Tournament (TYPE I-Masters) - ώρα: 10:00 Restricted κάρτες είναι banned.
**Σάββατο 27/5/2000:** YOUNG JEDI Tournament - ώρα: 12:00
**Κυριακή 28/5/2000:** FANTASY ROLE PLAYIG DAY - ώρα: 16:00

Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.
Επίσης γίνονται επιδείξεις παιχνιδιών της White Wolf. Τηλεφωνήστε για πληροφορίες.



Παρατήρησε τις κινήσεις των πρώτων.
Οι πιό καλοί παίκτες παλεύουν για τη θέση του Πρωταθλητή ! Τι πιό εντυπωσιακό; Πόσο μάλλον που μόνο μια φορά το χρόνο βλέπεις συναγωνισμό τόσο υψηλού επιπέδου.
DCI
Αθήνα
Ο τόπος του ραντεβού
21 Μαΐου 2000
Ολοι θα είναι εκεί. Ενα μακρύ Σαββατοκύριακο με δράση, ένταση και δάκρυα... καθώς όλοι θα είναι εκεί. Δεν πιστεύω εσύ να βλέπεις τηλεόραση;
Συγνώμη παιδιά! Πρωταθλητής μπορεί να είναι ένας μόνο!
Πληροφορίες:
01-3606488
www.wizards.com/europe
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
κάισσα
Ελάτε να δείτε πως γεννιέται ένας Πρωταθλητής.
Απλά, είναι κάτι το απίθανο.
MAGIC The Gathering
NATIONALS
Wizards OF THE COAST
All registered trademarks are properties of Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

## ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Μία νέα γενιά επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής έκαναν την εμφάνισή τους τον τελευταίο καιρό. Είναι παιχνίδια με άριστη ποιότητα κατασκευής και πολύ ενδιαφέροντα θέματα (πολεμικά, οικονομικά, εξερεύνηση, ίντριγκα), με ιδιαίτερο χαρακτηριστικό την απλότητα των κανόνων που ταυτόχρονα επιβάλλουν έξυπνο και αναλυτικό παιχνίδι. Σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών η Tilsit Editions αποτελεί μία σημαντική δύναμη. Με δεκάδες τίτλους παιχνιδιών απαντά στις απαιτήσεις όλων όσοι βλέπουν το επιτραπέζιο παιχνίδι ως μία ευκαιρία να περάσουν λίγες ώρες με σκέψη και κέφι, με συναγωνισμό και κόντρα. Από τους τίτλους που έφτασαν τώρα στην Ελλάδα ξεχωρίζουμε τους εξής:

**Ιωάννα της Λωραίνης:** Ενα παιχνίδι στρατηγικής και διπλωματίας, που αναπαριστά τις μάχες στη Γαλλία τον καιρό της Ιωάννας, στα χρόνια του εκατονταετούς πολέμου. Γαλλία, Αγγλία, Ναβάρα, Φλάνδρα, Βρετάνη, Βουργουνδία, όλες οι περιοχές μάχονται για τη δόξα και το θρόνο.

**Courtisans:** Ιντριγκες και δολοπλοκίες στην αυλή του Λουδοβίκου του 14ου. Ενα παιχνίδι με ταμπλό και κάρτες, που αναγκάζει τους παίκτες να συνωμοτούν για την εύνοια του βασιλιά και τα χρυσά λουδοβίκεια. Ποιος θα είναι εραστής της βασίλισσας; Ποιος θα λάβει τα πιο κερδοφόρα αξιώματα; Μην ξεχνάτε, όμως, πως η Βαστίλη είναι πάντα έτοιμη να δεχτεί τους χαμένους...




**Victory:** Ενα πολεμικό παιχνίδι με τις μονάδες του Β' Παγκοσμίου Πολέμου σε έναν μεταβαλλόμενο χάρτη. Μονάδες ξηράς, αέρος και θαλάσσης συγκρούονται μέχρι την τελική εξόντωση του αντιπάλου. Πολλαπλά σενάρια, πολλοί χάρτες και άριστες πολεμικές μονάδες σε ένα παιχνίδι που ξεφεύγει από την πιστή αναβίωση του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και συγκεντρώνεται στη χρήση και αξιοποίηση των μονάδων κάθε πλευράς. Για όσους αγαπούν την πολεμική τέχνη.

**Africa 1800:** Η κατάκτηση της Αφρικής από τα ευρωπαϊκά κράτη μεταξύ των ετών 1880 - 1914. Ενα πανέξυπνο παιχνίδι κατάκτησης και συνεργασίας με φόντο τις αποικιοκρατικές διαμάχες. Ταχύ, απαιτητικό και άριστο σε κατασκευή και μηχανισμό.

Ολα τα παιχνίδια της Tilsit διατίθενται από την Κάισσα.

## THE APOCALYPSE STONE




Ολα τα καλά πράγματα κάποτε φτάνουν στο τέλος τους, ακόμα και ένα μακρύ campaign APDD. Το Apocalypse Stone δίνει στους Dungeon Masters τη δυνατότητα να αλλάξουν τη ροή των campaigns τους και να τις οδηγήσουν σε θεαματική κατάληξη. Ακόμα δίνει στους παίκτες την ευκαιρία να πρωταγωνιστήσουν σε μια επική περιπέτεια - αληθινή πρόκληση ακόμα και για πανίσχυρους χαρακτήρες παικτών. Το Apocalypse Stone σχεδιάσθηκε για να παιχθεί από χαρακτήρες πολύ μεγάλων επιπέδων, κατά την παράδοση των παλαιότερων A Paladin in Hell και Return to the Tomb of Harrors.

Περιπέτεια της TSR για το AD&D/Τιμή 6.120 δρχ./Διάθεση Κάισσα

## WINTER COURT - LEGEND OF THE FIVE RINGS RPG




Οι άνεμοι του χειμώνα φυσούν αγριεμένοι πάνω από τις χώρες του Rokugan, καλύπτοντας την αυτοκρατορία του σμαραγδιού με χιονόνερο και πάγο. Αυτός ο χειμώνας δεν θα είναι ειρηνικός.

Στην αυλή του αυτοκράτορα οι πιο ισχυροί αυλικοί, διπλωμάτες, bushi και shugenja, έχουν μαζευτεί ελπίζοντας να κερδίσουν την εύνοια του αυτοκράτορα για τη χρονιά που έρχεται, σχεδιάζοντας όμως πολύ προσεκτικά τις κινήσεις τους.

Μάθετε τα μυστικά της αυτοκρατορίας - από τα απλά μυστικά της αυλής και των μελών της μέχρι την ιστορία των αυτοκρατορικών Hantei και του οίκου τους. Ανακαλύψτε τα πλάνα των επτά φατριών καθώς και των σχολών των οικογενειών Seppun και Otomo. Ρίξτε μια ματιά στο κρυφό παρελθόν δύο από τους διασημότερους σαμουράι του Rokugan: των Bayushi Kachiko και Doji Hoturi.

Accesory της AEG για το Legend of the Five Rings RPG/Διάθεση Κάισσα / Τιμή 8.000 δρχ.

## WARMASTER

Τεράστιες μάχες στο τραπέζι σας! Εφτασε το Warmaster, το πολυδιαφημισμένο παιχνίδι που αναπαριστά μάχες ηρωικής φαντασίας στα 10mm. Τώρα μπορείτε να έχετε εκατοντάδες πολεμιστές και τέρατα στο πεδίο της μάχης σε ένα παιχνίδι που απαιτεί στρατηγική σκέψη και κρίση.

Το Warmaster, της εταιρίας Games Workshop, επιτρέπει σε κάθε στρατηγό να δομήσει το στρατό του όπως αυτός το επιθυμεί (στο πλαίσιο, φυσικά, της λογικής και του καταλόγου στρατών) και να τον οδηγήσει στη μάχη ενάντια στους αντιπάλους του. Σε σύγκριση με τα αντίστοιχα παιχνίδια των 25 mm (Warhammer, Chronopia) το Warmaster επιτρέπει να κατέβουν στο τραπέζι πολλαπλάσιες φιγούρες με λιγότερο κόστος. Με αυτό τον τρόπο οι μάχες φαίνονται πραγματικά επικές και ικανοποιούνται όσοι αρέσκονται στις συγκρούσεις των μονάδων και στη μεγάλη σφαγή.



Οι δύο πρώτοι στρατοί είναι ο στρατός των High Elves και αυτός των Undead. Τα Elves έχουν καλύτερη μαγεία, τοξότες και βαλλίστρες, ενώ οι Undead έχουν μάζες και επίφοβα πλάσματα. Επεται ο στρατός της Αυτοκρατορίας.

Βασική δομή του παιχνιδιού είναι η μονάδα, που αποτελείται από 12 ιππείς και μέχρι 24 πεζούς, ανάλογα αν είναι ιππικού, τοξοτών ή πολεμιστών μάχης σώμα με σώμα. Φυσικά, μια και αναφερόμαστε σε ένα παιχνίδι φαντασίας, δεν πρέπει να ξεχνάμε τους δράκους, τα τέρατα, τους ηρωικούς χαρακτήρες και τους μάγους που δίνουν στις μάχες αυτές την ιδιαίτερη ατμόσφαιρα. Στα 10mm μπορεί κανείς άνετα και χωρίς "υποχωρήσεις" να δει τα τέρατα να πολεμάνε ανάμεσα σε πολυπληθείς μονάδες πολεμιστών και να καταλάβει το μεγαλείο μιας μάχης ηρωικής φαντασίας.

Το Warmaster, όπως και τα υπόλοιπα παιχνίδια της Games Workshop, διανέμεται από την Κάισσα.

## FIRE & SHADOW - LEGEND OF THE FIVE RINGS TCG

Κάτω από το ολόγιομο φεγγάρι ο αυτοκράτορας πέφτει θύμα της προδοσίας ενός αθώου. Μέσα στο σκοτάδι της έρημης γης των Phoenix αρχίζει η τελική μάχη του αυτοκράτορα.

Ο τελευταίος εχθρός των Toturi είναι ο Αρχων της σκιάς και το έπαθλο δεν είναι παρά η ίδια η ψυχή του... Μπορεί αυτές να είναι οι τελευταίες μέρες της Jade Empire.

Fire & Shadow είναι η τελευταία επέκταση του Legend of the Five Rings Teading Card Game.

Αποτελείται από 180 κάρτες και διατίθεται σε boosters των 11 καρτών και decks των 60 καρτών/Διάθεση Κάισσα/Τιμή booster 1.120 δρχ., τιμή deck 3.600 δρχ.

## DRAGONS OF A FALLEN SUN

Σαράντα χρόνια έχουν περάσει από τον ολέθριο Πόλεμο του Χάους, τότε που οι θεοί εγκατέλειψαν το Urynn. Σκληροί και πανίσχυροι δράκοι κρατούν κάτω από τον έλεγχό τους το Ansalon, μοιράζοντας την ήπειρο μεταξύ τους και απαιτούν φόρο υποτελείας από τους σκλαβωμένους λαούς. Εφθασε όμως, επιτέλους, η στιγμή νέοι ήρωες να συνεχίσουν τη μάχη ενάντια στο κακό! Ανεμος αλλαγής πλησιάζει - άγνωστο αν θα είναι για καλό ή για κακό.

Μία βίαιη μαγική θύελλα σαρώνει το Ansalon, σκορπώντας φωτιά, θάνατο και καταστροφή. Το Dragons of a Fallen Sun είναι ο πρώτος τόμος μιας θαυμάσιας νέας επικής τριλογίας, γραμμένης από τους πασίγνωστους δημιουργούς του θρύλου του Dragonlance, Weis και Hickman.

Νουβέλα με σκληρό εξώφυλλο του Dragonlance/Τριλογία The War of Souls/Τιμή 10.080 δρχ./ Διάθεση Κάισσα

## DISKWARS

Αναμένονται οι νέες στρατιές του παιχνιδιού στρατηγικής Diskwars. Σε αυτό οι μονάδες δεν είναι μεταλλικές φιγούρες αλλά δίσκοι που κινούνται πάνω στην επιφάνεια του τραπεζιού αναπαριστώντας τις πολεμικές μονάδες. Ιππικό, πεζικό, τέρατα, πολεμικές μηχανές, χαρακτήρες, όλα συνυπάρχουν σε αυτό το παιχνίδι που προσφέρει τη χαρά της στρατηγικής σκέψης του Wargame, χωρίς όμως να έχει και την προϋπόθεση του κοπιαστικού βαψίματος των δεκάδων φιγούρων. Το DiskWars αποτελεί τον πιο εύκολο, αλλά καθόλου υποδεέστερο τρόπο να διεξάγει κανείς μάχες στο τραπέζι του σπιτιού του.




Οι κανόνες είναι απλοί και κατανοητοί, αλλά το ίδιο το παιχνίδι έχει βάθος και απαιτήσεις. Η χρήση των μονάδων απαιτεί σκέψη και συνδυασμούς, ενώ η επιλογή των πολεμιστών εξαρτάται πολλές φορές και από το στρατό του αντιπάλου.

Κάθε δίσκος έχει αριθμούς που αναπαριστούν την επίθεση, την άμυνα και την αντοχή του, καθώς και πόσες φορές μπορεί να κινηθεί σε κάθε γύρο. Ειδικοί δίσκοι έχουν και κάποιες μοναδικές ικανότητες: είτε αναπαριστούν μάγους και τέρατα είτε πολεμικές μηχανές.

Ενα πολύ σημαντικό στοιχείο που συντελεί πολύ στην επιτυχία του παιχνιδιού είναι η άριστη απεικόνιση των μονάδων και γενικά του πνεύματος της ηρωικής φαντασίας στους δίσκους, καθώς και η συλλεκτικότητά τους, ένα στοιχείο που οδηγεί σε συχνές ανταλλαγές τους κατόχους τους.

Κυκλοφορούν δίσκοι οκτώ στρατών (με τα παραδοσιακά Elves, Orcs, Dwarves, Knights, Dragons κ.ά.), αλλά πολύ σύντομα έρχονται και τα πρώτα συμπληρώματα και οι επεκτάσεις του παιχνιδιού.

# UTOPIA news

## CLAN NOVEL RAVNOS

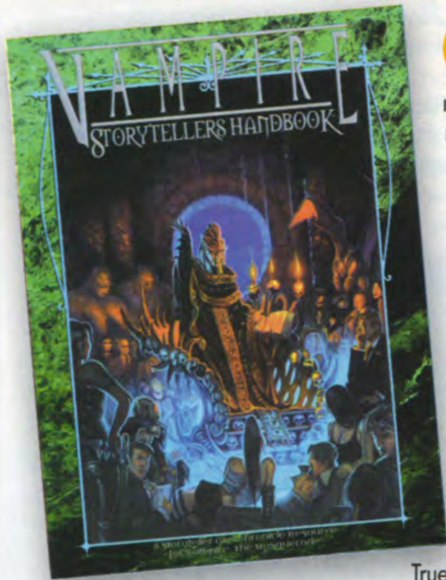



Το όγδοο από τα δεκατρία βιβλία της σειράς των νουβελών του Vampire the Masquerade, που ολοκληρώνουν μια προφητική σειρά γεγονότων, μπορεί να οδηγήσει στην Αποκάλυψη των βαμπίρ, τη Γκεχένα. Ο συμπαθής Καλίλ Ραβάνα, που είδαμε στο clan novel Setite βρίσκεται στο μέσο ενός περίεργου σεναρίου που εξελίσσεται γύρω από το πανάρχαιο και απελπιστικά ισχυρό αντικείμενο, το Μάτι του Χάζιμελ.

Οπλισμένος με την απαράμιλλη ικανότητα του τυχοδιώκτη και με έναν ισχυρό σύμμαχο να τον καθοδηγεί σε κάθε βήμα, ο Καλίλ θα έρθει αντιμέτωπος με όλη τη Νέα Υόρκη -την Καμαρίλα και τους Σάμπατ- σε ένα παιχνίδι που θα σας συναρπάσει.

Εταιρία: White Wolf, Τιμή: 2.200 δρχ.

## VAMPIRE STORYTELLER'S HANDBOOK




Οι τελευταίες νύχτες κρύβουν εκατομμύρια ιστορίες. Και κάποιος πρέπει να τις αφηγηθεί. Ο ρόλος του αφηγητή είναι απαιτητικός και αυτό το βιβλίο είναι μία ανεκτίμητη βοήθεια για αυτούς που ενορχηστρώνουν χρονικά για βαμπίρ.

- Περιέχει τα συστήματα για σπάνιες φατρίες, ατραπούς και αρχαίους βρικόλακες.
- Παρουσιάζει λεπτομέρειες για το True hand, ενώσεις με άλλα παιχνίδια της White Wolf, συχνές απορίες πάνω στο παιχνίδι και άλλα μυστικά της τέχνης της αφήγησης.
- Περιγράφει προτάσεις για εναλλακτική δημιουργία χαρακτήρων, ιστορικές περιπέτειες και δημιουργία χρονικών.

Εταιρία: White Wolf, Τιμή: 9.400 δρχ.

## CORPORATE DOWNLOAD




Ο πόλεμος των μεγαλοεπιχειρήσεων μόλις τέλειωσε, αλλά οι "μεγάλοι" χρειάζονται τις "σκιές" τώρα περισσότερο από πριν, καθώς όλοι προσπαθούν να εδραιωθούν όλο και περισσότερο στη νέα τάξη πραγμάτων που μόλις δημιουργήθηκε.

Η Fuchi πέθανε, η Novatech σηκώθηκε από τις στάχτες της και η Cross και η Wuxing πέτυχαν να πάρουν τη θέση τους στο Corporate Court. Οι μεγαλοεταιρίες έχουν σταματήσει τον ανοιχτό πόλεμο, αλλά τα όπλα ακόμα υπάρχουν κάτω από το τραπέζι...

Εταιρία: Fasa, Τιμή: 7.200 δρχ.

## YOUNG JEDI COLLECTOR'S BOX




Αν θέλετε να συλλέξετε το YOUNG JEDI, το YOUNG JEDI COLLECTOR'S BOX είναι η καλύτερη επιλογή σας, αφού όχι μόνο περιέχει 11 boosters YOUNG JEDI, αλλά η όλη συσκευασία είναι σε ένα πολυτελές κουτί, ειδικά σχεδιασμένο να κρατάει όλες τις κάρτες σας και να έχετε τη συλλογή σας μαζί με ...στυλ! Μην το σκέφτεστε, λοιπόν. Στην τιμή των boosters παίρνετε και το Extra Cool Collector's Box. Προλάβετε όσο υπάρχουν.

Εταιρία: Decipher, Τιμή: 14.400 δρχ.

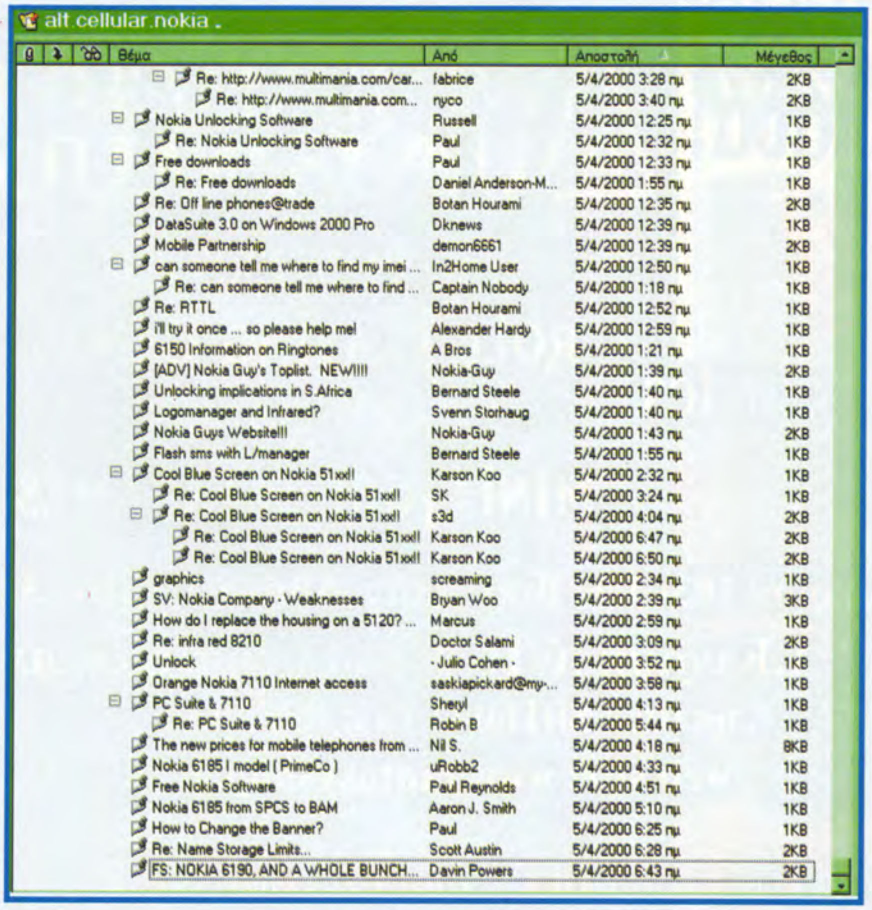

YOUNG JEDI™
Το νέο
Star Wars Card Game
με παγκόσμια επιτυχία
τώρα και στην Ελλάδα!
Fantasy Shop
Strategy & Mind Games
ΝΙΩΣΕ
ΤΗ
ΔΥΝΑΜΗ!
T-SHIRTS
FANTASY LITERATURE
GAMERS' CLUB
INTERNET CAFE
COMICS
POSTERS
ROLE PLAYING GAMES
CARD GAMES
MINIATURE WARGAMES
Fantasy Shop: 3ης Σεπτεμβρίου 103- Πλ. Βικτωρίας, Αθήνα Τ.Κ.104 34
Τώρα και στην Κηφισιά! Δ.Κυριακού 16 δίπλα στο Cinemax 3
τηλ: Αθήνα 8231072 - Κηφισιά 8016041 fax: 8252436
e-mail: fantasy1@hol.gr web site: www.fantasyshop.gr
και στα καταστήματα:
Cd Corner: Μπόταση & Στουρνάρη - Αθήνα
Solaris: Μπόταση 6 - Αθήνα
Inforama Center: Πατησίων 302α - Πατήσια
MF Systems: Δ. Καραγιάννη 14 - Πλ. Αμερικής
TILT: Ασκληπιού 37 - Αθήνα
Βαβέλ: Λόντου 1 - Αθήνα
Κάισσα: Υψηλάντου 174-176 - Πειραιάς
Jemma: Αλκιβιάδου 138 - Πειραιάς

# NEWSGROUPS & OUTLOOK EXPRESS

***Τα newsgroups ή ομάδες συζήτησης αποτελούν την πιο ενημερωμένη κοινωνία του Internet. Εκεί θα βρούμε τα τελευταία νέα για hardware και software, συμβουλές και απαντήσεις στα ερωτήματά μας καθώς και αρκετό παράνομο "υλικό", από ερωτικά θέματα μέχρι προγράμματα. Ο χειρισμός τους είναι αρκετά εύκολος, αρκεί να έχουμε εγκατεστημένο το κατάλληλο πρόγραμμα ανάγνωσης news, το λεγόμενο newsreader. Το Outlook Express περιέχει έναν πολύ εξελιγμένο newsreader, ο οποίος στην τρέχουσα έκδοσή του δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τα πιο εξειδικευμένα προγράμματα του είδους.***

*Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη*
*djsmartie@email.com*

Οι ομάδες συζήτησης είναι συλλογές μηνυμάτων, τα οποία δημοσιεύονται από διάφορα άτομα σε έναν διακομιστή συζητήσεων, δηλαδή σε έναν υπολογιστή που μπορεί να φιλοξενήσει χιλιάδες ομάδες συζήτησης. Μπορείτε να βρείτε ομάδες συζήτησης για σχεδόν οποιοδήποτε θέμα. Ορισμένες ομάδες συζήτησης εποπτεύονται, αλλά οι περισσότερες όχι. Οι εποπτευόμενες ομάδες συζήτησης "ανήκουν" σε κάποιον ο οποίος αναθεωρεί τα μηνύματα που δημοσιεύονται, απαντά ενδεχομένως σε ερωτήσεις, διαγράφει τα μηνύματα που κρίνονται ακατάλληλα και ούτω καθεξής. Οποιοσδήποτε μπορεί να δημοσιεύσει μηνύματα σε ομάδες συζήτησης. Δεν απαιτείται να γίνετε μέλη ή να πληρώνετε τέλη συμμετοχής στις ομάδες συζήτησης. Για να χρησιμοποιήσετε ομάδες συζήτησης στο Outlook Express, η υπηρεσία παροχής Internet πρέπει να σας προσφέρει συνδέσεις με έναν ή περισσότερους διακομιστές συζητήσεων. Αφού ρυθμίσετε στο Outlook Express έναν λογαριασμό για κάθε διακομιστή που θέλετε, μπορείτε να διαβάσετε και να δημοσιεύσετε μηνύματα σε κάθε ομάδα συζήτησης που είναι αποθηκευμένη σε αυτόν το διακομιστή συζητήσεων. Οταν βρείτε μια ομάδα συζήτησης που σας αρέσει, μπορείτε να γίνετε "συνδρομητής", ώστε η ομάδα αυτή να εμφανίζεται στη λίστα "Φάκελοι" του Outlook Express. Η συνδρομή παρέχει εύκολη πρόσβαση στις αγαπημένες σας ομάδες συζήτησης, ώστε να μην είναι αναγκαία η κύλιση στη μεγάλη λίστα του διακομιστή κάθε φορά που θέλετε να επισκεφθείτε μια αγαπημένη σας ομάδα συζήτησης. Οι ομάδες συζήτησης είναι δυνατόν να περιέχουν χιλιάδες μηνύματα, των οποίων η ταξινόμηση μπορεί να είναι χρονοβόρα. Το Outlook Express διαθέτει μια ποικιλία δυνατοτήτων που σας βοηθούν να βρείτε στις ομάδες συζήτησης τις πληροφορίες που θέλετε.



alt.cellular.nokia

| Θέμα | Από | Αποστολή | Μέγεθος |
|---|---|---|---|
| Re: http://www.multimania.com/car... | fabrice | 5/4/2000 3:28 πμ | 2KB |
| Re: http://www.multimania.com... | nyco | 5/4/2000 3:40 πμ | 2KB |
| Nokia Unlocking Software | Russell | 5/4/2000 12:25 πμ | 1KB |
| Re: Nokia Unlocking Software | Paul | 5/4/2000 12:32 πμ | 1KB |
| Free downloads | Paul | 5/4/2000 12:33 πμ | 1KB |
| Re: Free downloads | Daniel Anderson-M... | 5/4/2000 1:55 πμ | 1KB |
| Re: Off line phones@trade | Botan Hourami | 5/4/2000 12:35 πμ | 2KB |
| DataSuite 3.0 on Windows 2000 Pro | Dknews | 5/4/2000 12:39 πμ | 1KB |
| Mobile Partnership | demon6661 | 5/4/2000 12:39 πμ | 2KB |
| can someone tell me where to find my imei ... | In2Home User | 5/4/2000 12:50 πμ | 1KB |
| Re: can someone tell me where to find ... | Captain Nobody | 5/4/2000 1:18 πμ | 1KB |
| Re: RTTL | Botan Hourami | 5/4/2000 12:52 πμ | 1KB |
| i'll try it once ... so please help me! | Alexander Hardy | 5/4/2000 12:59 πμ | 1KB |
| 6150 Information on Ringtones | A Bros | 5/4/2000 1:21 πμ | 1KB |
| [ADV] Nokia Guy's Toplist. NEW!!!! | Nokia-Guy | 5/4/2000 1:39 πμ | 2KB |
| Unlocking implications in S.Africa | Bernard Steele | 5/4/2000 1:40 πμ | 1KB |
| Logomanager and Infrared? | Svenn Storhaug | 5/4/2000 1:40 πμ | 1KB |
| Nokia Guys Website!!! | Nokia-Guy | 5/4/2000 1:43 πμ | 2KB |
| Flash sms with L/manager | Bernard Steele | 5/4/2000 1:55 πμ | 1KB |
| Cool Blue Screen on Nokia 51xx!! | Karson Koo | 5/4/2000 2:32 πμ | 1KB |
| Re: Cool Blue Screen on Nokia 51xx!! | SK | 5/4/2000 3:24 πμ | 1KB |
| Re: Cool Blue Screen on Nokia 51xx!! | s3d | 5/4/2000 4:04 πμ | 2KB |
| Re: Cool Blue Screen on Nokia 51xx!! | Karson Koo | 5/4/2000 6:47 πμ | 2KB |
| Re: Cool Blue Screen on Nokia 51xx!! | Karson Koo | 5/4/2000 6:50 πμ | 2KB |
| graphics | screaming | 5/4/2000 2:34 πμ | 1KB |
| SV: Nokia Company - Weaknesses | Bryan Woo | 5/4/2000 2:39 πμ | 3KB |
| How do I replace the housing on a 5120? ... | Marcus | 5/4/2000 2:59 πμ | 1KB |
| Re: infra red 8210 | Doctor Salami | 5/4/2000 3:09 πμ | 2KB |
| Unlock | - Julio Cohen - | 5/4/2000 3:52 πμ | 1KB |
| Orange Nokia 7110 Internet access | saskiapickard@my-... | 5/4/2000 3:58 πμ | 1KB |
| PC Suite & 7110 | Sheryl | 5/4/2000 4:13 πμ | 1KB |
| Re: PC Suite & 7110 | Robin B | 5/4/2000 5:44 πμ | 1KB |
| The new prices for mobile telephones from ... | Nil S. | 5/4/2000 4:18 πμ | 8KB |
| Nokia 6185 I model ( PrimeCo ) | uRobb2 | 5/4/2000 4:33 πμ | 1KB |
| Free Nokia Software | Paul Reynolds | 5/4/2000 4:51 πμ | 1KB |
| Nokia 6185 from SPCS to BAM | Aaron J. Smith | 5/4/2000 5:10 πμ | 1KB |
| How to Change the Banner? | Paul | 5/4/2000 6:25 πμ | 1KB |
| Re: Name Storage Limits... | Scott Austin | 5/4/2000 6:28 πμ | 2KB |
| FS: NOKIA 6190, AND A WHOLE BUNCH... | Davin Powers | 5/4/2000 6:43 πμ | 2KB |

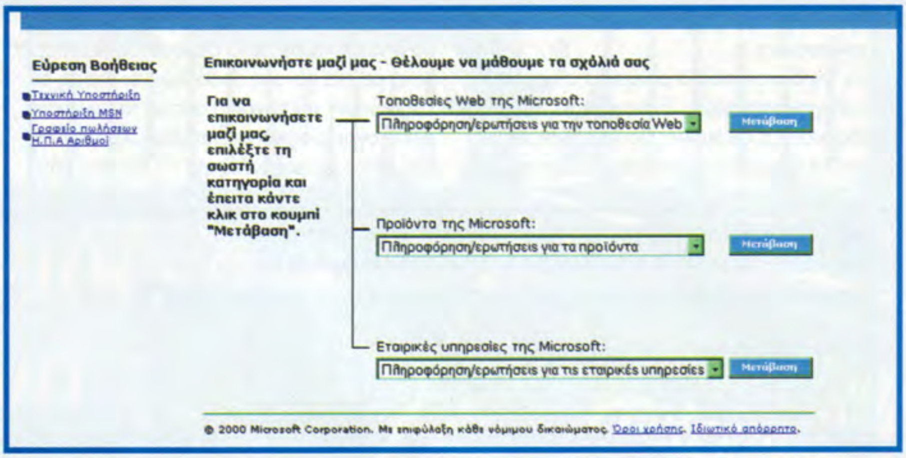
**Το newsgroup alt.cellular.nokia περιέχει οτιδήποτε θα θέλαμε να ξέρουμε για το Nokia κινητό μας.**

### ➤ Για να εγγραφείτε σε μια ομάδα συζήτησης

Το πλεονέκτημα της εγγραφής είναι ότι η ομάδα συζήτησης περιλαμβάνεται στη λίστα "Φάκελοι" για εύκολη πρόσβαση. Μπορείτε να γίνετε συνδρομητές σε μια ομάδα με έναν από τους ακόλουθους τρόπους:

- Κατά την προσθήκη ενός διακομιστή συζητήσεων, το Outlook Express εμφανίζει ένα μήνυμα που σας ζητά να εγγραφείτε σε ομάδες συζήτησης αυτού του διακομιστή.
- Κάνετε κλικ στο όνομα ενός διακομιστή συζητήσεων από τη λίστα "Φάκελοι" και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί Ομάδες συζήτησης. Επιλέξτε την ομάδα συζήτησης στην οποία θέλετε να γίνετε συνδρομητές και κάνετε κλικ στο κουμπί Συνδρομή. Στο σημείο αυτό, μπορείτε επίσης να καταργήσετε μια συνδρομή.
- Οταν κάνετε διπλό κλικ σε ένα όνομα από τη λίστα "Ομάδες συζήτησης", γίνεστε αυτόματα συνδρομητές.
- Οταν προβάλλετε μια ομάδα συζήτησης χωρίς να είστε συνδρομητές (δείτε το σχετικό θέμα στη συνέχεια), το όνομά της εμφανίζεται στη λίστα "Φάκελοι". Κάνετε κλικ με το δεξί κουμπί του ποντικιού στο όνομα και στη συνέ-

χεια επιλέξτε την εντολή Συνδρομή. Για να προβάλετε μια ομάδα συζήτησης στην οποία είστε συνδρομητές, κάνετε κλικ στην ομάδα συζήτησης από τη λίστα "Φάκελοι". Για να ακυρώσετε τη συνδρομή σε μία ομάδα, κάνετε κλικ στο κουμπί Ομάδες συζήτησης, στην καρτέλα Με συνδρομή, επιλέξτε την ομάδα που θέλετε και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο κουμπί Κατάργηση. Μπορείτε επίσης να κάνετε κλικ με το δεξί κουμπί του ποντικιού στην ομάδα συζήτησης από τη λίστα "Φάκελοι" και στη συνέχεια κλικ στην εντολή Κατάργηση συνδρομής.




**Στο site της Microsoft μπορούμε να εκφράσουμε τις απόψεις μας για το Outlook Express.**

### ➤ Για να βρείτε ομάδες συζήτησης που σας ενδιαφέρουν

Για να βρείτε ομάδες συζήτησης που σας ενδιαφέρουν, μπορείτε να κάνετε αναζήτηση σε έναν διακομιστή συζητήσεων για να εντοπίσετε συγκεκριμένες λέξεις σε ονόματα ομάδων συζήτησης.

**1.** Στη λίστα "Φάκελοι" κάνετε κλικ σε ένα όνομα διακομιστή και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί Ομάδες συζήτησης.

**2.** Στο πλαίσιο Εμφάνιση των ομάδων συζήτησης που περιέχουν, πληκτρολογήστε τις λέξεις που θέλετε να αναζητήσετε.

Εάν δεν μπορείτε να εντοπίσετε στη λίστα μια συγκεκριμένη ομάδα συζήτησης, ο διακομιστής συζητήσεων μπορεί να μην περιέχει αυτήν την ομάδα.

### ➤ Για να προβάλετε μία ομάδα συζήτησης χωρίς εγγραφή

Για να διαπιστώσετε εάν μία ομάδα συζήτησης σας ταιριάζει, διαβάστε μερικά από τα μηνύματα που περιέχει. Οταν εντοπίσετε ομάδες συζήτησης που σας ενδιαφέρουν, μπορείτε να γίνετε συνδρομητές, ώστε να είναι εύκολη η πρόσβαση.

**1.** Από το μενού Εργαλεία, επιλέξτε την εντολή Ομάδες συζήτησης για να ανοίξετε το παράθυρο διαλόγου Εγγραφές ομάδων συζήτησης.

**2.** Εάν στη λίστα "Λογαριασμοί" υπάρχουν περισσότεροι του ενός διακομιστές συζητήσεων, επιλέξτε το διακομιστή που θέλετε. Ολες οι ομάδες συζήτησης σε αυτόν το διακομιστή εμφανίζονται στην καρτέλα Ολες.

**3.** Επιλέξτε την ομάδα συζήτησης που θέλετε να προβάλλετε και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο κουμπί Μετάβαση.

Εάν κάνετε διπλό κλικ στο όνομα μιας ομάδας συζήτησης, γίνεστε αυτόματα συνδρομητές σε αυτήν την ομάδα.

Μπορείτε να αναζητήσετε ομάδες συζήτησης που περιέχουν συγκεκριμένες λέξεις στους τίτλους τους, πληκτρολογώντας τις λέξεις στο πλαίσιο Εμφάνιση των ομάδων συζήτησης που περιέχουν όπως θα δούμε στη συνέχεια.

Την πρώτη φορά που προβάλλετε μια ομάδα συζήτησης, μπορεί να χρειαστούν ορισμένα λεπτά για τη λήψη των μηνυμάτων. Την επόμενη φορά που θα μεταβείτε σε αυτήν την ομάδα συζήτησης, η λήψη θα είναι ταχύτερη γιατί θα ληφθούν από το Outlook Express μόνο τα νέα μηνύματα. Για να γίνετε συνδρομητές στην ομάδα συζήτησης που προβάλλετε, κάνετε κλικ με το δεξί κουμπί του ποντικιού στο όνομα της ομάδας συζήτησης από τη λίστα "Φάκελοι" και στη συνέχεια κλικ στην εντολή Συνδρομή.

### ➤ Για να δημοσιεύσετε ένα μήνυμα σε μια ομάδα συζήτησης

**1.** Στη λίστα "Φάκελοι", επιλέξτε την ομάδα συζήτησης στην οποία θέλετε να δημοσιεύσετε ένα μήνυμα.

**2.** Στη γραμμή εργαλείων, κάνετε κλικ στο κουμπί Νέα δημοσίευση.

Για να αποστείλετε το μήνυμά σας σε πολλές ομάδες συζήτησης στον ίδιο διακομιστή συζητήσεων, κάνετε κλικ στο εικονίδιο που βρίσκεται δίπλα στο κουμπί Ομάδες συζήτησης, στο παράθυρο διαλόγου Νέο μήνυμα. Στο παράθυρο διαλόγου Επιλογή ομάδων συζήτησης, κάνετε κλικ σε μία ή περισσότερες ομάδες συζήτησης από τη λίστα (κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CTRL για να επιλέξετε πολλές ομάδες συζήτησης) και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί Προσθήκη. Μπορείτε να επιλέξετε από όλες τις ομάδες συζήτησης ή μόνο από εκείνες στις οποίες είστε εγγεγραμμένοι, κάνοντας κλικ στο κουμπί Εμφάνιση μόνο των ομάδων συζήτησης με εγγραφή.

**3.** Συμπληρώστε το πλαίσιο Θέμα για το μήνυμά σας. Το Outlook Express δεν είναι δυνατόν να δημοσιεύσει μηνύματα στα οποία δεν ορίζεται το θέμα.

**4.** Συνθέστε το μήνυμά σας και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο κουμπί Αποστολή.

Μπορείτε να αποστείλετε ταυτόχρονα ένα συγκεκριμένο μήνυμα σε περισσότερες από μία ομάδες συζήτησης μόνο εφόσον όλες οι ομάδες συζήτησης βρίσκονται στον ίδιο διακομιστή συζητήσεων. Για να δημοσιεύσετε ένα μήνυμα σε ομάδες συζήτησης που βρίσκονται σε άλλο διακομιστή συζητήσεων, δημιουργήστε ένα ξεχωριστό μήνυμα για κάθε διακομιστή.

Μπορείτε να ακυρώσετε ένα μήνυμα που είχατε δημοσιεύσει, επιλέγοντάς το, κάνοντας κλικ στο μενού Μήνυμα και επιλέγοντας στη συνέχεια την εντολή Ακύρωση μηνύματος. Η ακύρωση ενός μηνύματος δεν το καταργεί από τον υπολογιστή ενός χρήστη της ομάδας συζήτησης, εάν ο χρήστης έκανε λήψη του μηνύματος πριν από την ακύρωσή του. Μπορείτε να ακυρώσετε μόνο τα μηνύματα που δημοσιεύσατε εσείς και όχι τα μηνύματα κάποιου άλλου.

### ➤ Για να βρείτε μηνύματα σε μια ομάδα συζήτησης

**1.** Ενώ είστε στην ομάδα συζήτησης, κάνετε κλικ στο μενού Επεξεργασία, τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στην εντολή Εύρεση και στη συνέχεια επιλέξτε την εντολή Μήνυμα σε αυτόν το φάκελο.

**2.** Στο πλαίσιο κειμένου Αναζήτηση, πληκτρολογήστε τη λέξη ή τις λέξεις που θέλετε να αναζητήσετε και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο κουμπί Εύρεση επόμενου.

**3.** Εάν η αναζήτηση αποδώσει πάρα πολλά αποτελέσματα ή δεν εντοπίσει αυτό που θέλετε, κάνετε κλικ στο κουμπί Πρόσθετα κριτήρια εύρεσης και πληκτρολογήστε όσο το δυνατόν περισσότερα στοιχεία για να περιορίσετε την αναζήτηση.

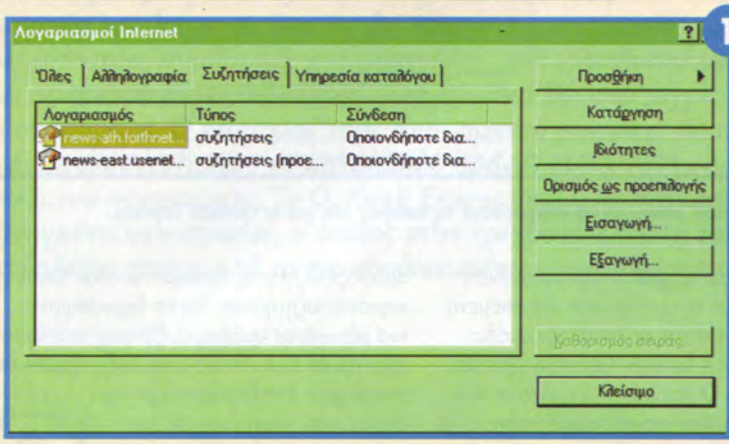
Μπορείτε επίσης να εντοπίσετε μηνύματα, ταξινομώντας ξανά τις στήλες (κάνοντας κλικ στις επικεφαλίδες Θέμα, Από, Αποστολή κ.λπ.). Κάνετε κλικ σε μια επικεφαλίδα στήλης για να αναδιατάξετε τα μηνύματα της στήλης αυτής. Οταν κάνετε κλικ, για παράδειγμα, στη στήλη Από, τα μηνύματα ταξινομούνται αλφαβητικά κατά το όνομα του αποστολέα.

### Προβολή ορισμένων μόνο μηνυμάτων

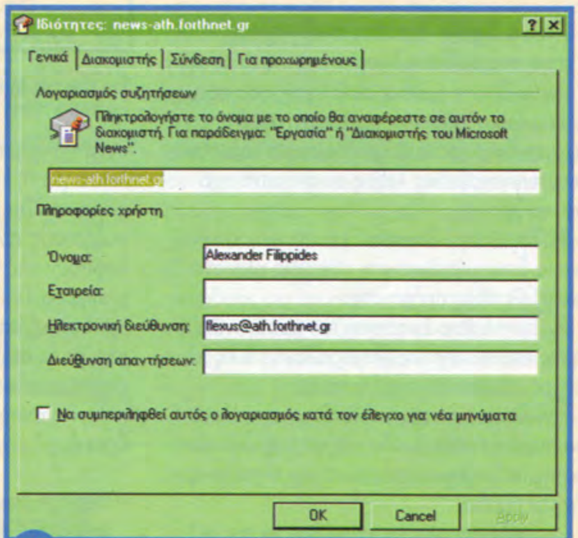
Εάν λαμβάνετε πολλά μηνύματα, η εργασία με έναν γεμάτο φάκελο "Εισερχόμενα" μπορεί να παρουσιάζει δυσκολίες. Το ίδιο δύσκολη μπορεί να γίνει και η ανάγνωση ομάδων συζήτησης, μερικές από τις οποίες περιέχουν μεγάλο όγκο μηνυμάτων. Το Outlook Express παρέχεται με ένα σύνολο προβολών, οι οποίες διευκολύνουν την εργασία σας με τα μηνύματα αλληλογραφίας και συζητήσεων. Χρησιμοποιείτε αυτές τις προβολές για να βλέπετε μόνο τα μηνύματα που θέλετε. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε τις δικές σας προσαρμοσμένες προβολές, χρησιμοποιώντας τη Διαχείριση Προβολών.

PC

## ΣΥΖΗΤΗΣΕΙΣ ΜΕΣΩ ΤΟΥ OUTLOOK EXPRESS



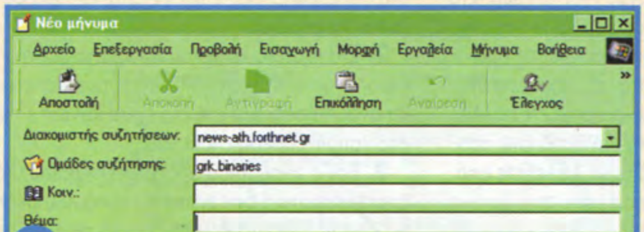

1 Όλοι οι λογαριασμοί συζητήσεων που έχουμε εγκαταστήσει.



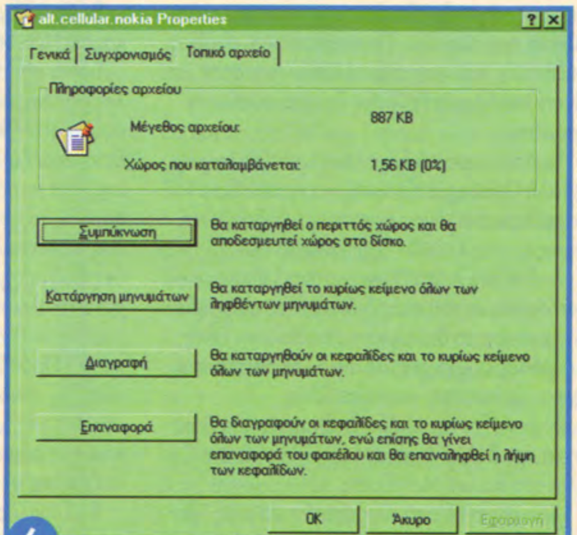

2 Το παράθυρο ιδιοτήτων του εκάστοτε λογαριασμού συζητήσεων.



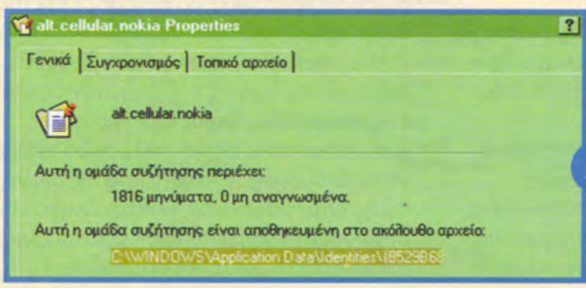

3 Εύρεση της ομάδας συζητήσεων που μας ενδιαφέρει.



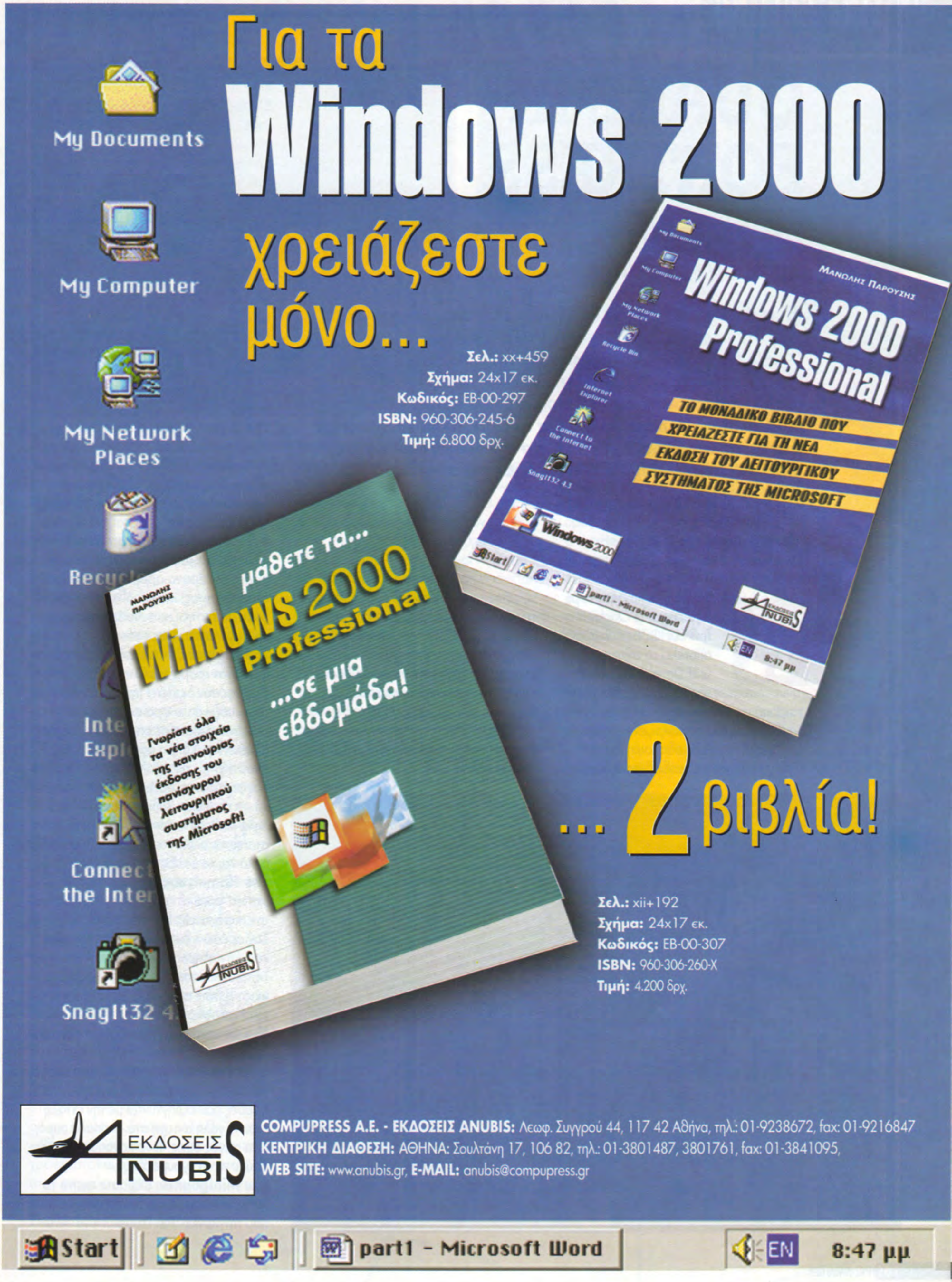

4 Σε κάθε νέο μήνυμα είναι απαραίτητη η συμπλήρωση του θέματος.




6 Επιλογές ελέγχου της ομάδας συζήτησης.




5 Εμφάνιση του αρχείου όπου είναι αποθηκευμένη κάθε ομάδα συζήτησης.


Για τα
Windows 2000
χρειάζεστε
μόνο...
... 2 βιβλία!
My Documents
My Computer
My Network Places
ΜΑΝΩΛΗΣ ΠΑΡΟΥΣΗΣ
Windows 2000 Professional
ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΠΟΥ
ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΓΙΑ ΤΗ ΝΕΑ
ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΤΗΣ MICROSOFT
Σελ.: xx+459
Σχήμα: 24x17 εκ.
Κωδικός: ΕΒ-00-297
ISBN: 960-306-245-6
Τιμή: 6.800 δρχ.
ΜΑΝΩΛΗΣ ΠΑΡΟΥΣΗΣ
μάθετε τα...
Windows 2000 Professional
...σε μια εβδομάδα!
Γνωρίστε όλα τα νέα στοιχεία της καινούριας έκδοσης του πανίσχυρου λειτουργικού συστήματος της Microsoft!
Σελ.: xii+192
Σχήμα: 24x17 εκ.
Κωδικός: ΕΒ-00-307
ISBN: 960-306-260-X
Τιμή: 4.200 δρχ.
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
COMPUPRESS A.E. - ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ: Σουλτάνη 17, 106 82, τηλ.: 01-3801487, 3801761, fax: 01-3841095,
WEB SITE: www.anubis.gr, E-MAIL: anubis@compupress.gr
Start
part1 - Microsoft Word
EN
8:47 μμ

# QUAKE III FORTRESS

## *Ταμπουρωθείτε, έφτασε και θα τα κάνει λίμπα!*

***"Τι είν' τούτο, καλέ;" θα σκέφτεστε όλοι όσοι δεν γνωρίζετε. Οχι, δεν πρόκειται για κάποιο Mission Pack της id ή για το Quake IV. Πολύ απλά πρόκειται για ένα Mod (από το Modification) του Quake III, το οποίο σχεδιάζεται εξ ολοκλήρου από Quake III Arena gamers και ουχί από την id! Mods υπάρχουν πάρα πολλά για το Q3A, αλλά το αρτιότερο όλων είναι αυτό. Δεν πρόκειται για την τελική έκδοσή του αλλά για beta testing. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά περί τίνος πρόκειται.***

*Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar*
*DarkTemplarGR@Hotmail.com*

Aπό gamers για gamers με λίγα λόγια. Το Quake III Fortress (Q3F εν συντομία) αποτελεί το επίτευγμα της Q3F Development Team και δεν είναι παρά μία μετατροπή του κλασικού Quake III. Επαναλαμβάνω ότι στο συγκεκριμένο project δεν έχει αναμειχθεί καθόλου η id και πως ό,τι έχουν κάνει τα "παιδιά", το έχουν κάνει μόνα τους. Πήραν δηλαδή την engine του Quake III Arena (Q3A) και έχτισαν πάνω της μια διαφορετική έκδοση του ήδη υπάρχοντος παιχνιδιού.
Σκοπός του Q3F είναι να ενισχυθούν τα multiplayer χαρακτηριστικά του Q3A, ούτως ώστε να είναι πιο έντονο το πνεύμα της ομαδικότητας και της συνεργασίας. Πώς σκοπεύει να το πετύχει αυτό; Με κάτι πολύ απλό...




### ΜΙΑ ΣΚΙΑ RPG

Είναι βέβαια λίγο τραβηγμένο, RPG και Quake, αλλά δεν είπα τίποτα βαρύ, "μια σκιά" έγραψα, όχι ολόκληρη οντότητα ;-). Η σκιά αυτή μεταφράζεται με την ύπαρξη κλάσεων! Προτού ξεκινήσετε μια "παρτίδα" Q3F στο Δίκτυο, αφού έχετε επιλέξει σε ποια από τις ομάδες θα είστε, πρέπει να επιλέξετε τι ακριβώς θα επαγγέλλεται ο χαρακτήρας σας. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε εννέα διαφορετικές κλάσεις χαρακτήρων. Ενα στοιχείο, το οποίο δίνει απίστευτο ενδιαφέρον στο παιχνίδι και τεράστιο βάθος, αφού κάθε κλάση έχει τα δικά της χαρακτηριστικά (πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα) και ειδικές ικανότητες. Ας τις δούμε όμως μία μία, για να τις κατανοήσετε εκτενέστερα. Με αλφαβητική σειρά έχουμε:

**The Agent**. Βόμβες παραισθήσεων, πισώπλατες μαχαιριές, αθόρυβα βήματα, μεταμφιέσεις και η δυνατότητα να εξαφανίζεται βρίσκονται στη διάθεση του Agent. Αν από μικρός ήσαστε "τσάτσος" και ρουφιάνος και όλοι σας σιχαίνονταν, ο Agent είναι ό,τι καλύτερο για εσάς. Η πιο ύπουλη κλάση στο παιχνίδι. Πόσες φορές δεν έμεινα αόρατος (και αναγκαστικά ακίνητος) και με το που πέρασε το θύμα μου το γάζωσα πισώπλατα! Εεεεπ! ποιος με αποκάλεσε τσάτσο;

**The Engineer**. Τι δουλειά έχει ένας Engineer στον κόσμο του Quake III; Κι όμως έχει, εφόσον διαθέτει την ικανότητα να κατασκευάζει όπλο-φρουρό, το οποίο θα επιτίθεται αυτόματα σε οποιονδήποτε εχθρό (autosentry), και μία μονάδα ανεφοδιασμού από την οποία όλα τα μέλη της ομάδας μπορούν να προμηθεύονται πυρομαχικά και πανοπλία (supply station). Παράλληλα διαθέτει και ένα ικανοποιητικό οπλοστάσιο, το οποίο του επιτρέπει να αμύνεται αλλά και να επιτίθεται εξίσου καλά.

**The Flametrooper**. "I am the fire starter" κατά το τραγούδι των Prodigy. Είστε πυρομανείς; Εχετε βίτσιο με τη φωτιά; Σας αρέσει η μυρωδιά της καυτής σάρκας; Εάν πληροίτε έστω και μία από αυτές τις προϋποθέσεις [αν όλες, είστε ψυχάκιας ;-)], τότε ασυζητητί θα λατρέψετε τον Flametrooper.

**The Grenadier**. Καμπούμ! και δεν μένει όρθιο τίποτα. Πανικός από εκρήξεις σπέρνει ο Grenadier, όπου και να βρεθεί. Τοποθετεί εκρηκτικούς μηχανισμούς και βόμβες που εκρήγνυνται με την εντολή του. Μεγάλη αντοχή στα αντίπαλα πυρά, λίγο αργός όμως. Τι να κάνουμε, δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα.

**The Minigunner**. Θυμάστε εκείνο το λατρευτό, κομψό και θανατηφόρο οπλάκι από την ταινία "The Predator", το "Ανώ-




Στενές επαφές.



Ο Agent σε πρώτο πλάνο.

δυνο"; Καιρός να το πάρετε στα χέρια σας και να ανοίξετε βαθιές τρύπες στα κορμιά των αντιπάλων, από τις οποίες θα αναβλύζει ζεστό, πηκτό, κατακόκκινο αίμα. Αρκετά αργός στην κίνησή του και προκειμένου να χρησιμοποιήσει τον "Ανώδυνο", πρέπει να είναι ακίνητος! Τα συμπεράσματα δικά σας.

**The Paramedic**. "Γιατρέ μου, γιατρέ μου, έχω έναν πόνο στην καρδιά, κάποιος μου την άνοιξε, ωσάν τριαντάφυλλο με την καραμπίνα του. Θα ζήσω;" Δεν πρόκειται περί αδελφής νοσοκόμας (πάλι αλλού πήγε το μυαλό σας), η οποία το μόνο που κάνει είναι να θεραπεύει τους πολεμιστές, αφού μπορεί κάλλιστα και να πολεμήσει. Είναι αρκετά σβέλτος, αλλά δεν διαθέτει σπουδαία θωράκιση. Κοινώς, μια ρουκέτα να φάει και πάει καρφί για νεκροτομείο. Από όπλα καλά πάει, δεν μπορώ να πω. Εκείνο το Super Nail Gun είναι κορυφαίο.

**The Recon**. Γνωστός και ως Speedy Gonzales ή Flash στους κύκλους του Q3F. Είναι μακράν ο ταχύτερος χαρακτήρας μέσα στο παιχνίδι, ενώ δεν διαθέτει σπουδαία θωράκιση και αντοχή. Πολύ χρήσιμες είναι οι χειροβομβίδες που διαθέτει, οι Stun και Flash Grenades, ενώ ο λοιπός οπλισμός του δεν είναι ιδιαίτερα αξιόλογος. Το special "όπλο" του είναι το Radar, το οποίο εντοπίζει τις θέσεις των αντιπάλων εντός μικρής διαμέτρου.

**The Sniper**. Το όνειρο κάθε παίκτη. Με μια βολή καθαρίζεις τον αντίπαλο. Βέβαια, πρέπει να έχετε εξασκηθεί αρκετά στη χρήση του Sniper Rifle, του εργαλείου της δουλειάς. Επίσης, καλό θα ήταν να καθαρίζετε πού και πού το mouse, γιατί χρειάζεστε και ακρίβεια στις κινήσεις όταν στοχεύετε. Μέτρια ταχύτητα, αντοχή και θωράκιση.

**The Soldier**. Εάν ονειρεύεστε έναν Coπαn του μέλλοντος, αυτός είναι ο χαρακτήρας που σας ταιριάζει. Τρομερή θωράκιση και αντοχή με ένα αρκετά ευρύ οπλοστάσιο το οποίο παρέχει ένα μεγάλο φάσμα επιθετικών και αμυντικών τακτικών. "Must" κλάση για κάθε ομάδα.

Οπως βλέπετε, η ποικιλία είναι τεράστια και η αντοχή του παιχνιδιού απογειώνεται στα ύψη. Κάθε χαρακτήρας ξεκινάει το παιχνίδι με όλα τα όπλα του και δύο είδη χειροβομβίδων. Λίγο πολύ, όλες οι κλάσεις ενδείκνυνται για μάχες και δεν πρόκειται να μείνετε απλός παρατηρητής, αν για παράδειγμα επιλέξετε Engineer ή Paramedic, απλώς μερικές είναι πιο αρμόδιες για να κάνουν τα Frags. Στην τελική έκδοση του παιχνιδιού θα υπάρχει και μία δέκατη κλάση, οι Civilians. Δεν θα διαθέτουν ούτε όπλα ούτε πανοπλίες, απλώς θα προσφέρουν μεγαλύτερο βάθος στο παιχνίδι. Θα χρησιμοποιούνται, για παράδειγμα, ως στόχοι για δολοφονίες από τις δύο ομάδες ή θα πρέπει να διανύσουν μια απόσταση και να βγουν ζωντανοί! Θα βασίζονται κυρίως στην προστασία των συμπαικτών τους, οι οποίοι θα τους προφυλάσσουν από τα αντίπαλα πυρά. Καλό ακούγεται. Ας περάσουμε όμως σε άλλο ένα μεγάλο ατού του Q3F...

## ΤΑ ΟΠΛΑ

Πράγματι η ποικιλία είναι τεράστια: συνολικά δεκαέξι όπλα και οκτώ διαφορετικές χειροβομβίδες, ενώ στο Q3A υπάρχουν μόνο εννέα διαφορετικά όπλα. Μη μου πείτε ότι δεν έβαλαν τα γυαλιά οι σχεδια-

## INSTALLATION AND GAMING!

**Καταρχήν, πρέπει να αποκτήσουμε το πολυπόθητο αρχειάκι, το οποίο είναι ΜΟΝΟ 30MB. Μπορείτε είτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση Αστυδάμαντος 24, εμ... συγγνώμη, από την www.Q3Fortress.com και από το link Files, είτε να το τσιμπήσετε έτοιμο από το CD του περιοδικού μας (προτείνω το δεύτερο). Το αρχείο είναι σε μορφή zip. Το αποσυμπιέζετε λοιπόν στο directory όπου έχετε το Quake III Arena, μέσα στο subdirectory που θα δημιουργήσετε υπό την ονομασία Q3F. Δηλαδή, αν το directory του Q3A είναι d:\games\Quake III Arena, τότε κάνετε unzip στο directory d:\games\Quake III Arena\Q3F. Αυτό ήταν όλο!**

**Το Q3F παίζεται αποκλειστικά on-line. Single player δεν υπάρχει, μόνο multiplayer (λόγος για bots δεν έχει γίνει και δεν νομίζω να υπάρξουν). Μπαίνετε στο Internet, φορτώνετε Q3A και από το βασικό μενού επιλέγετε Mods και Q3F. Αλλάζετε τα keyboard settings και πατώντας Multiplayer εισβάλλετε στον κόσμο του Q3F. Τώρα θα μου πείτε πού θα παίξετε; Αντε θα σας το πω και αυτό, για να δείτε πόσο καλός είμαι. Πρέπει να κατεβάσετε το GameSpy 3D από τη διεύθυνση www.gamespy.com. Αφού το κατεβάσετε, κάνετέ το Install και "τρέξτε το". Κλικ στο μενού View, από εκεί Custom Tab, Import και από το directory του Q3F φορτώστε το ομώνυμο αρχείο, το οποίο σας δείχνει όλους τους servers στους οποίους μπορείτε να παίξετε Q3F. Σημειώστε την IP και το Port αυτού με το μικρότερο Ping. Μπείτε τώρα στο Q3F και από το Mutliplayer κάνετε Specify και πληκτρολογήστε τους αριθμούς που είχατε σημειώσει (με τις τελείες η IP). Κλικ στο Fight και απολαύστε τον παράδεισο επί της Γης.**


Εντυπωσιακό το εφέ του φλογοβόλου δεν βρίσκετε;

στές του Q3F στην id; Ας τα δούμε ένα ένα για να καταλάβετε πόσο καλή δουλειά έχει γίνει.

- Το **Gauntlet**, το οποίο θα αντικατασταθεί από το Battle Axe στην τελική έκδοση. Δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις.
- Το **Wrench**, αντί για Gauntlet (Battle Axe). Ο Engineer έχει αυτό το εργαλείο, το οποίο είναι ναι μεν αδύναμο ενάντια σε αντιπάλους, αλλά με αυτό μπορεί να επισκευάζει τα Autosentries, να γεμίζει τους Supply Stations και να αυξάνει την πανοπλία των συντρόφων του.
- Η **Syringe**, αποκλειστικό όπλο-εργαλείο του Paramedic. Σε συντρόφους γιατρεύει πληγές, ενώ στους αντιπάλους μεταδίδει ασθένειες και λοιμώξεις, μειώνοντας την ενέργειά τους. Τα μικρόβια αυτά είναι μεταδοτικά και μπορούν να κολλήσουν όλοι οι σύντροφοι του θύματος!
- **Single Barreled Shotgun**. Οπλο για απελπισμένες προσπάθειες. Το διαθέτουν σχεδόν όλες οι κλάσεις.
- **Double Barreled Shotgun**. Πιο αξιόπιστο από το προηγούμενο.
- Το **Railgun**, όπλο αποκλειστικά του Engineer, το οποίο εξαπολύει καρφιά σε ασύλληπτες ταχύτητες. Επίσης, είναι ταχύτατο στην επανάληψη βολών - καμία σχέση δηλαδή με το Railgun του Q3A.
- **Dartgun**, προνόμιο του Agent. Μπορεί να ξεπεράσει όλες τις πανοπλίες και ζαλίζει για λίγα δευτερόλεπτα τον αντίπαλο.
- **The Rifle**. Το πασίγνωστο θανατηφόρο όπλο, το οποίο έχει τώρα και επιλογή για αυτοματοποιημένες ταχύτατες βολές.
- **The Flamethrower**. Μόνο ο Flametrooper έχει αυτό το "διαμάντι". Χρήσιμο για κοντινές αποστάσεις και πολύ αποτελεσματικό.
- **The Rocket Launcher**. Γνωστό και από το Q3A.
- **Napalm Launcher**. Ενα ακόμα όπλο αφιερωμένο στον Flametrooper. Πετάει πυραύλους με "καυτό" Napalm που τσουρουφλίζει τους αντιπάλους.
- **Nailgun**. Γρήγορο επαναληπτικό όπλο. Το διαθέτει μόνο ο Agent, ο Sniper και ο Reacon.
- **Super Nailgun**. Η σούπερ βελτιωμένη έκδοση του Nailgun, με διπλάσια ταχυβολία και δύο φορές πιο ισχυρό από το Nailgun! Το διαθέτει μόνο ο Paramedic.
- **Grenade Launcher**. Μόνο για τον Grenadier.
- **Pipe Launcher**. Πάλι για τον Grenadier, αφήνει κάτω βόμβες οι οποίες εκρήγνυνται όποτε επιθυμήσει ο Grenadier, με το πάτημα ενός απλού κουμπιού. I like it!
- **Minigun**. Εγώ προτιμώ να το λέω "Ανώδυνο". Το διαθέτει μόνο ο Minigunner.
- **Grenades**. Διατίθενται σε πολλές ποικιλίες και όλες φοριούνται. Εχουμε τις Hand, Flashbang, Stun, Nail, Cluster, Napalm, Gus και Pulse. Μερικές από αυτές προσφέρονται σε μία κλάση, ενώ άλλες σε ένα πιο ευρύ φάσμα χαρακτήρων.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ξεχάστε τα Keyboard Settings που είχατε δημιουργήσει για το Q3A. Με το που θα ξεκινήσετε ένα παιχνίδι Q3F, μπείτε στο Control Settings και διαλέξτε την επιλογή Q3F ούτως ώστε να προσαρμόσετε το χειρισμό σας στις ανάγκες του παιχνιδιού.


Αφήνετε τις Pipebombs και μόλις περάσει ο φίλτατος αντίπαλος... "πιάσε μισό κιμά λάπα".

Εδώ τα πράγματα είναι πιο περίπλοκα. Καταρχήν, υπάρχει ένα μεγάλο μειονέκτημα: Το γεγονός ότι δεν μπορείς να χρησιμοποιείς ένα συγκεκριμένο κουμπί για ένα από τα όπλα (εκτός αν ξέρεις να χρησιμοποιείς την Console). Τους δικαιολογώ, βέβαια, γιατί υπάρχει ποικιλία κλάσεων, με διαφορετικά όπλα η καθεμία (σύνολο δεκαέξι τα όπλα), οπότε θα μας έπιανε όλο το keyboard. Μπορείτε είτε να χρησιμοποιείτε την επιλογή για επόμενο όπλο ή το special κουμπί, το οποίο σας εξοπλίζει με το special όπλο της κλάσης σας. Επειδή κάθε χαρακτήρας κουβαλάει δύο είδη χειροβομβίδων, πρέπει να διαλέξετε και δύο κουμπιά για να τις οπλίζετε και ένα για τις πετάτε. Με το που θα ενεργοποιήσεις μία χειροβομβίδα, έχεις τέσσερα δευτερόλεπτα για να την πετάξεις, έως ότου εκραγεί. Ο Grenadier έχει δύο ειδικά κουμπιά: ένα για τοποθέτηση εκρηκτικών μηχανισμών και ένα για να ανατινάζει Pipe Bombs που έχει ήδη "αφήσει" με τον Pipe Launcher. Ο Engineer έχει ειδικό κουμπί για να χτίζει (είτε Autosentry είτε Supply Station) και ο Agent ειδικό κουμπί για μεταμφίεση (μπορεί να αλλάξει χρώμα ομάδας, να γίνει αόρατος, να αλλάξει Sprite). Τέλος, υπάρχει και ειδικό πλήκτρο που σου επιτρέπει να αλλάξεις κλάση. Βέβαια, αυτό γίνεται αφού πεθάνεις.

Αφού λοιπόν γίνει η ρύθμιση όλων των πλήκτρων και όλα κυλήσουν άψογα, θα μπορέσετε (αφού συνηθίσετε τα νέα Settings) να απολαύσετε μια πανέμορφη παρτίδα Quake III Fortress.

## ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το συμπέρασμα είναι ότι "θα φάτε κόλλημα". Δεν νομίζω να προλάβατε να βαρεθείτε το Q3A, αλλά ακόμα και αν συνέβη κάτι τέτοιο, τότε θα ξανακολλήσετε με το Q3F, το καλύτερο MOD για το Q3A. Υπάρχουν τρία είδη παιχνιδιού στα οποία μπορείτε να επιδοθείτε: το κλασικό Capture the Flag, το Capture and Hold και το Command Point. Ας τα βάλουμε κάτω, λοιπόν: τα τρομερά γραφικά και ο ήχος του Q3A, οι εννέα τελείως διαφορετικές μεταξύ τους κλάσεις, τα δεκαέξι είδη όπλων και οι οκτώ διαφορετικές χειροβομβίδες, τα τρία διαφορετικά είδη παιχνιδιού, και όλα αυτά στο Δίκτυο, τι μας κάνουν; Ναι, το ξέρω ότι μας κάνουν Quake III Fortress, αλλά εκτός από αυτό μας κάνουν και να κολλάμε πάνω στο μηχάνημα και να παίζουμε μέχρι αφυδατώσεως, διότι χωρίς τροφή αντέχει περισσότερο χρονικό διάστημα ένας άνθρωπος παρά χωρίς νερό. Αντε, κάτι μάθατε και σήμερα.

Σας αφήνω τώρα. Πάω για Q3F. Πριν από αυτό όμως, να δώσω τις ευχαριστίες μου στον Ηλία Καφούρο, που μου έδωσε το CD του Quake III Arena (Ηλία, αν το ξαναδείς, σφύρα μου), και στον Serpent, ο οποίος με βοήθησε πολύ στα πρώτα μου βήματα και ακόμα με βοηθάει. PC

# The 4th Coming

***Η δεύτερη επίσημη συγκέντρωση των Αθηναίων παικτών του "The 4th Coming" έγινε στις 10 Απριλίου και στέφθηκε με επιτυχία. Η προσέλευση των παικτών ήταν σαφώς μεγαλύτερη από εκείνη του προηγούμενου meeting και αυτό μας χαροποίησε ιδιαίτερα. Ας δούμε όμως λίγο πιο αναλυτικά τι έχει συμβεί αυτές τις δεκαπέντε ημέρες.***

***Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar***
***DarkTemplarGR@hotmail.com***

Καταρχήν, καλό Πάσχα και καλή εργατική Πρωτομαγιά. Πολλά και διάφορα συνέβησαν αυτές τις δεκαπέντε μέρες που μας χώρισαν. Το σημαντικότερο όλων (για του Αθηναίους παίκτες) είναι το meeting, ενώ για άλλους η ελευθέρωση του PvP (Player vs Player) Range. Επίσης, έκανε την εμφάνισή του (επιτέλους) ο νέος Game Op, ονόματι GM-Silencer. Ας σταθούμε λίγο στην ελευθέρωση του PvP.

Παλαιότερα οι παίκτες μπορούσαν να "πολεμήσουν" μόνο συμπαίκτες τους που ήταν μέχρι είκοσι levels είτε πιο πάνω είτε πιο κάτω. Με λίγα λόγια υπήρχε μια ισορροπία - δεν μπορούσε, για παράδειγμα, ένας παίκτης Level 100 να πολεμήσει κάποιον που ήταν 40. Βέβαια, αυτή η ισορροπία είναι λίγο υποκειμενική, μια και πολλοί εκμεταλλεύονταν το PvP Range και δημιουργήθηκαν "αδικίες". Πώς μπορεί να γίνει αυτό; Αρκετοί πήγαιναν να πολεμήσουν συμπαίκτες τους, που ήταν εντός του PvP Range, φέρνοντας ως Healers φίλους τους που ήταν εκτός του Range του θύματος. Ετσι, είχαν τους επονομαζόμενους "Αθάνατους" Healers να τους προστατεύουν, μια και το καημένο θύμα δεν μπορούσε να τους επιτεθεί λόγω του PvP Range. Εμείς από τη μεριά μας [η διοίκηση του T4C :)] είχαμε τις επιφυλάξεις μας, μήπως προκληθεί Ο ΧΑΜΟΣ και γίνει στο T4C η νύχτα του Αγίου Βαρθολομαίου. Οπως και να έχει, έπειτα από ψηφοφορία και πολλές πιέσεις, το Range ελευθερώθηκε. Παρ' όλα αυτά ηρεμία επικρατεί στο T4C και δεν έχει χυθεί (πολύ) αίμα. Αυτά περί του PvP. Συνεχίζω με το...




**Το site των Chaos Archons.**




**Η σελίδα των αναβαθμισμένων Angels.**

### TOP 20 ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ LEVEL

| | ΟΝΟΜΑ | LEVEL |
|---|---|---|
| 1. | Soth | 106 |
| 2. | SerpenT | 104 |
| 3. | Bladesinger | 102 |
| 4. | LISA | 100 |
| 5. | VAAL | 100 |
| 6. | NoOne | 98 |
| 7. | Dragonheart | 98 |
| 8. | NoBody | 96 |
| 9. | Killer-Knight | 94 |
| 10. | Tempest | 88 |
| 11. | DIABLO | 86 |
| 12. | Sauron | 85 |
| 13. | Varg | 84 |
| 14. | HummELL | 83 |
| 15. | Asker | 82 |
| 16. | Mikee | 82 |
| 17. | SaiNT | 79 |
| 18. | Bruce | 77 |
| 19. | Warlord | 77 |
| 20. | eagle | 75 |

**Πλέον το Level 100 είναι παρελθόν· ήδη το έχουν "πατήσει" πέντε άτομα και πολλά ακόμα πλησιάζουν! Ο SerpenT (νέο όνομα του Xentronium) "κυνηγάει" τον Soth, ο οποίος κρατά τα ηνία της κορυφής. Οι διαφορές εξακολουθούν να είναι απειροελάχιστες σε XP και τα πάντα ανατρέπονται, ακόμα και στις πρώτες θέσεις.**

## ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

**Επειδή επανειλημμένα παρατήρησα την έλλειψη κατανόησης μεταξύ νέων και παλαιότερων παικτών, παραθέτω τον παρακάτω πίνακα, ώστε να καταλαβαινόσαστε. Με αλφαβητική σειρά έχουμε:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| AFK | Away From Keyboard | LOL | Laugh Out Loud (γελάω δυνατά) |
| AsAp | As soon As possible | OC | Orc Camp |
| BB | BloodBath, event για χαρακτήρες από 25 έως 50 Level | RD | Raven's Dust |
| BrB | Be Right Back | SoF | Sword of Fury |
| DC | Druid Camp | SS ή SSK | Silversky |
| GC | Goblin Camp | WB | Welcome Back |
| HP | Hit Points | WH | Windhowl |
| LH | Lighthaven | WTG | Way To Go (Μπράβο) |
| | | XP | Experience Points |

## ΔΕΥΤΕΡΟ MEETING...

...Αθηναίων παικτών του T4C. Η συνάντηση ήταν σαφώς πιο επιτυχημένη από την προηγούμενη, καθώς ήμαστε περισσότεροι από το πρώτο meeting! Όσοι είχαν παρευρεθεί στην προηγούμενη συνάντηση ήρθαν και σε αυτήν, συν κάποιους φρέσκους. Ιδού ποιοι μας τίμησαν: Cyndre, Aragorn, Maverick, Tempest, Iceman, Varg, Diablo, Telhina Sea, Mikee, Tasans, Diablo, Dragonheart, Kokoras, Craw, Onyx, Majere, Caramon Majere, Mithrantir, Noone και Bruce. Από GMs, φυσικά, εγώ ο Dark Templar :) και ο περιβόητος Sostrym, ο οποίος συνελήφθη από τον παπαράτσι DT να χρηματίζεται (δείτε και τη σχετική φωτογραφία)! Τα προσημειωμένα χαρτονομίσματα βρέθηκαν στη δεξιά κωλότσεπη του Sostrym, μαζί με κάτι βρώμικα χαρτομάντιλα. Παρακαλώ τον αγαπητό Γιάννη Πατρίκο να προχωρήσει στην άμεση και παραδειγματική τιμωρία του GM-Sostrym, ο οποίος αμαυρώνει (παγκοσμίως) το όνομα όλων των Game Ops! Ωστόσο, τα απίστευτα γεγονότα δεν σταματούν εδώ! Ο ακατονόμαστος (ναι, στον Sostrym αναφέρομαι) μου πρόσφερε μισά από τα "κέρδη" του, για να τηρήσω σιγήν ιχθύος, αλλά ΕΓΩ, ως πρότυπο GM αρνήθηκα και του

## ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

Killer-Knight ο Guild Master, ιδρυτής των Dark Archons και ένα από τα λαμπρότερα μέλη του Storm (του θεού του πολέμου), είναι ο φιλοξενούμενός μας γι' αυτό το δεκαπενθήμερο. Θυμάμαι ότι τον είχα πρωτογνωρίσει ένα ανοιξιάτικο πρωινό στις όχθες του Γουαδαλκιβίρ, εμμ... στο Games Fair που έγινε το 1999, και τον μύησα στο T4C. Από τότε T4C και ξερό ψωμί για τον Killer-Knight. Ας σας τα πει ο ίδιος όμως...

*"Όλα άρχισαν στο Games Fair '99, όπου είδα για πρώτη φορά το πρώτο on-line παιχνίδι ρόλων του ελληνικού κυβερνοχώρου, το The 4th Coming. Ήταν θέμα χρόνου από εκείνη τη στιγμή και μετά να ενταχθώ και εγώ στο μαγικό κόσμο του. Έχοντας παίξει και το Ultima Online (ναι, το λέω, έχω παίξει UO, αυτό δεν με κάνει προδότη, ακούτε!!!), το πρώτο πράγμα που με εντυπωσίασε στο T4C ήταν η έλλειψη lag. Τα shouts έδιναν και έπαιρναν στην οθόνη και με ένα ξερό Hi άκουσα το καλωσόρισμα όλων των παικτών που ήταν on-line. Σε αυτό το σημείο θέλω να ευχαριστήσω τον Miltiades που με βοήθησε στα πρώτα μου βήματα.*

*Έπειτα από περίπου 3 μήνες από την πρώτη μου επαφή με το T4C, αυτό που έχω να πω είναι ότι το T4C δημιουργεί ΠΩΡΩΣΗ!!! Δεν έχεις να κάνεις με ένα απλό παιχνίδι αλλά με κάτι παραπάνω. Παίζοντας μπορεί από τη μία στιγμή στην άλλη να γελάσεις με τα αστεία των φίλων και να εκστασιαστείς με το 'adrenaline rush' των PvPs και των πλούσιων events που προσφέρουν οι GMs, Dark Templar, Sostrym και Silencer (πλέον). Μπράβο στα παιδιά για τη συνεχή και εξαίσια δουλειά τους!*

*Από το μέτωπο των guilds αυτή τη στιγμή που γράφω υπάρχει μία στασιμότητα και αυτό οφείλεται στην εισαγωγή των θρησκειών του παιχνιδιού. Όσον αφορά στους CHAOS ARCHONS, μπορώ να πω με σιγουριά ότι ξεκινήσαμε δειλά δειλά, αλλά μέχρι τώρα είμαι ικανοποιημένος, αφού το guild απαριθμεί 24 μέλη μέχρι στιγμής και ο αριθμός συνεχώς αυξάνεται. Ευχαριστώ όλα τα μέλη για την προτίμησή τους, αν και δεν νομίζω να έχουν κάποιο παράπονο από εμένα (ΕΧΕΤΕ;;;). Όσον αφορά στο site των CHAOS ARCHONS (http://www.angelfire.com/games/chaosarchonst4c/index.html) από τον άλλο μήνα θα υποστεί μερικές αλλαγές. Ελπίζω, ύστερα από αυτό τον ανασχεδιασμό, να μπουν και τα guild Quests που θα προσφέρουν αμοιβές, οι οποίες θα δίδονται από το guild για δόξα προς τα μέλη του. We Shall Prevail and Light Shall Rule the World!!!*

*Ας περάσουμε τώρα όμως σε ένα φλέγον ζήτημα στον κόσμο του T4C... Με εκείνο το αίτημα του Bladesinger τι θα γίνει; Θα ελευθερωθεί -επιτέλους- το PvP Range; Αφήνοντας το PvP Range στην άκρη, θα αναφερθώ στις θρησκείες που εισήγαγε ο GM (Dark Templar) στο παιχνίδι και μας έχουν αναστατώσει όλους, αφού τρέχουμε και διαδίδουμε το λόγο του Θεού μας. Μπράβο άλλη μία φορά στον Dark Templar αλλά και στον Sostrym για το 1st T4C Championship που άναψε τα αίματα όλων των παικτών. Μια ερώτηση έχω μόνο ... ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ SOSTRYM?*

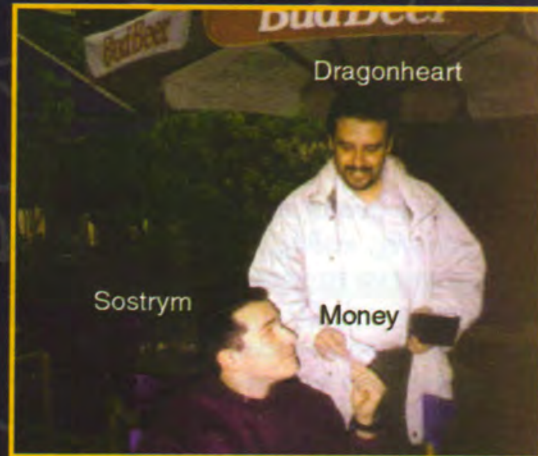
*Αυτά λοιπόν από εμένα. Άντε, πολύ χρόνο έχασα γράφοντας... Πάω να πάρω κανά XP...*

*Φιλικά,*
*Killer-Knight!*

PS.: Α και για να μην ξεχνιόμαστε...
STOOOOOOOORRRRRRMMMMMMMMMMMM!!!"

Το γράμμα είναι λίγο εκτός τόπου και χρόνου, μια και η απελευθέρωση του PvP έχει ήδη γίνει. Δεν φταίει ο Killer-Knight γι' αυτό, διότι η συνέντευξή του εδόθη προ της απελευθέρωσης του PvP. Όσον αφορά στο τι σημαίνει Sostrym, και μένα με καίει ακόμα η ίδια απορία, αν και πιστεύω ότι παλαιότερα είχε απαντηθεί από τον ίδιο τον Sostrym, αλλά το ξέχασα ;). Όπως και να 'χει, τον πήρα τηλέφωνο και τον ρώτησα, δηλώνοντας επιπλέον ότι και ο Killer-Knight έχει την ίδια απορία. Μου απάντησε ότι το όνομα αυτό χάνεται στα βάθη των αιώνων και φτάνει στον αρχικό κάτοχο αυτού του ονόματος, ο οποίος είναι ο ιδρυτής της πόλης των "Σοδόμων και των Γομόρρων"! Είπε τίποτα κανείς; Γι' αυτό προσοχή, το μάτι του γυαλίζει....




**Ο χρηματισμός του Sostrym! Απολαύστε...**

τα πέταξα στα μούτρα, λέγοντάς του χαρακτηριστικά: "Δεν προσκυνούμε στον ίδιο Θεό, παραδόπιστε συνάδελφε. Εγώ είχα, έχω και θα έχω λευκό το κούτελό μου στην κοινωνία!".

Τέρμα με αυτό το ατυχές γεγονός, το οποίο έπρεπε όμως να αναφέρω για να ξέρουμε τι μας γίνεται! Κατά τα άλλα, η συνάντηση κύλησε ομαλούτσικα και σε "ήπιους" τόνους. Εξάρχεια και καφεδιά. Συζητήσεις επί συζητήσεων περί T4C και πολύ γέλιο. Κλείνοντας θα αναφερθώ στο κινητό του Mikee, το οποίο είναι γνωστό και ως το "άνδρο της κολάσεως"! Ολοι κάνουμε λάθη στη ζωή, έτσι και εγώ έκανα ΤΟ λάθος να κοιτάξω τα μηνύματα που είχε αποθηκευμένα στη μνήμη του κινητού ο Mikee. Ανοίγω λοιπόν ένα τυχαίο μήνυμα και το τι διάβασα δεν λέγεται! Ολη η βωμολοχία, η ανωμαλία και η διαστροφή που μπορεί να υπάρχουν βρίσκονταν συμπυκνωμένες σε αυτό το μήνυμα. Φανταστείτε τι θα έλεγαν τα άλλα μηνύματα. Ακόμα προσπαθώ να ξεχάσω αυτά που διάβασα. Συνεχίζω με κάτι πιο ευχάριστο, μπας και συνέλθω.

## GUILD NEWS!

Ναι, τα guilds γίνανε δώδεκα! Το νέο guild που προστέθηκε σε αυτή τη μικρή πλην τίμια λίστα από τα guilds του ελληνικού server, η οποία συνέχεια μεγαλώνει, είναι το The Fighters of Justice. Μη γίνει καμία παρανόηση ότι διαθέτει ως μέλη ΜΟΝΟ πολεμιστές, απλώς όσοι είναι μέλη είναι μαχητές του καλού και της δικαιοσύνης και πατάσσουν το κακό όπου το βρουν! Απευθύνεται βασικά σε νέους παίκτες, αν και οι παλαιότεροι είναι ευπρόσδεκτοι. GM Takis - Commander K Dragonslayer.

Το άλλο αρκετά σημαντικό γεγονός είναι η άξια αναφοράς αναβάθμιση στο guild των Angels (του Aeon), το οποίο τώρα βρίσκεται και σε νέα διεύθυνση (http://www.geocities.com/aenaos7/index.html). Την επιμέλεια της σχεδίασης της ιστοσελίδας του guild αυτήν τη φορά ανέλαβε ο Azrael. Ενα μπράβο στα παιδιά, το αξίζουν. Επίσης αναβαθμίσεις έγιναν και στο site των Black Adders - Nadik Naga, από τη Web Mistress Bezalel. Εκτός από αυτά, όμως, τα οποία γίνονται στο χώρο του Δικτύου, in game δεν υπάρχει και πολλή δράση! Δηλαδή τι εννοώ: Εχουμε δώδεκα guilds (πλέον), από τα οποία το ένα αποκλειστικά "κακό", ένα που εκτελεί αποστολές επί μισθώσει και, τέλος, δέκα "καλά" guilds, κάτι ανήκουστο, δηλαδή. Δεν είμαι υπέρ των κακών ούτε όμως και υπέρ των καλών, είμαι με το μέρος της ισορροπίας. Δηλαδή, αν ήταν αντίστροφη η κατάσταση, δηλαδή δέκα "κακά" guilds και ένα "καλό", τότε θα ήμουν με το μέρος των τελευταίων. Αν λοιπόν ισορροπήσει η κατάσταση και ανάψουν λίγο τα αίματα (κακοί εναντίον καλών), τότε το παιχνίδι θα γίνει πολύ πιο ενδιαφέρον! Αποψή μου, μη βαράτε ;). Αυτά από το μέτωπο του ελληνικού The 4th Coming. Θα τα ξαναπούμε σε δεκαπέντε ημερούλες με φρέσκα νέα. C Y A!

PC

## Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ JARKOL (Level 1)



# ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΞΩΦΥΛΛΑ ΓΙΑ ΤΑ CD-Rs

## Ανακαλύψτε τον καλλιτέχνη μέσα σας

***Η μεγάλη διάδοση που γνωρίζουν τα CD Recorders έχει ευνοήσει πολύ τους χρήστες, καθώς, λόγω του χαμηλού κόστους, είναι προσιτά στον καθένα για να τα χρησιμοποιήσει για όποιον σκοπό θέλει. Η δημιουργία ενός CD είναι εύκολη υπόθεση. Ωστόσο, πολλοί χρήστες δεν είναι ικανοποιημένοι μόνο με τη δημιουργία του CD-ROM, καθώς θα ήθελαν κάτι πιο όμορφο στο όλο παρουσιαστικό του CD. Τα εξώφυλλα και οπισθόφυλλα που διαθέτουν τα κενά CD-Rs είναι εντελώς τυπικά και όταν κάποιος διαθέτει πολλά τέτοια CDs είναι αρκετά δύσκολο να ξεχωρίσει αυτό που θέλει. Πρέπει να γράψει με στυλό τι περιέχει το καθένα, αλλά και πάλι το αποτέλεσμα δεν είναι ούτε όμορφο ούτε τόσο πρακτικό. Για τους χρήστες που διαθέτουν εκτυπωτή υπάρχει λύση, καθώς κυκλοφορούν διάφορα προγράμματα στο Internet τα οποία αναλαμβάνουν να τους βοηθήσουν να δημιουργήσουν τα δικά τους, προσωπικά εξώφυλλα για CDs ανάλογα με τις απαιτήσεις και τις ανάγκες τους.***

*Του Δημήτρη Καρέτσου*
*dimcar@compulink.gr*

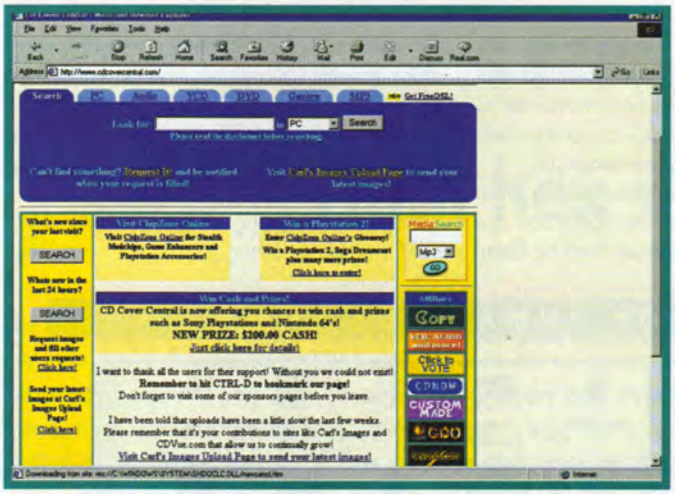


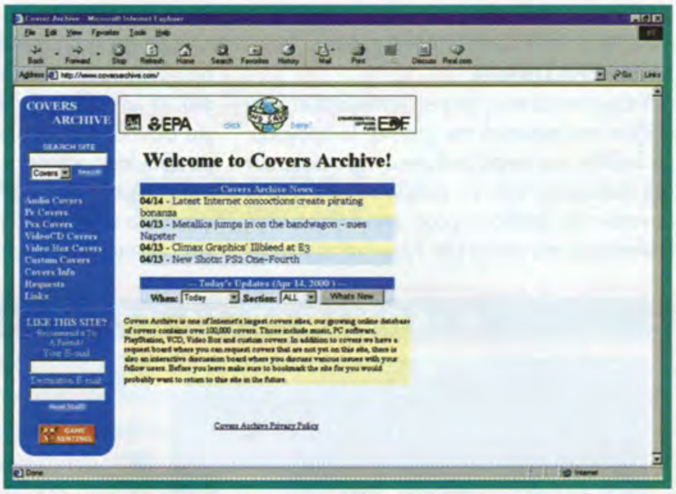

Η δημιουργία ενός εξωφύλλου είναι αρκετά εύκολη υπόθεση, εάν χρησιμοποιήσουμε τα κατάλληλα εργαλεία. Το πρόβλημα εντοπίζεται προφανώς στο τι εξώφυλλο και οπισθόφυλλο θέλουμε να δημιουργήσουμε. Εχουμε, για παράδειγμα, εγγράψει ένα CD-ROM που περιέχει διάφορα downloads από το Internet και θέλουμε να υπάρχουν στο οπισθόφυλλο οι τίτλοι τους, ή έχουμε γράψει ένα μουσικό CD και θέλουμε να τυπώσουμε τους τίτλους των τραγουδιών, ή πάλι έχουμε κρατήσει backup αντίγραφο ενός παιχνιδιού και θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε το ίδιο εξώφυλλο και στο αντίγραφο, για να το ξεχωρίζουμε. Ολες οι προαναφερόμενες ανάγκες είναι υλοποιήσιμες με τη χρήση ενός απλού προγράμματος, του Ultimate Label Printer Pro. Το πρόγραμμα αυτό μας παρέχει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε εξώφυλλα για CDs, ενώ υπάρχουν και επιλογές για δημιουργία πλήθος άλλων εξωφύλλων για διαφορετικά μέσα αποθήκευσης, όπως είναι οι κασέτες μουσικής και βίντεο και τα mini discs. Στο παρόν άρθρο θα ασχοληθούμε με τη δημιουργία εξωφύλλων για CDs. Οι έχοντες όρεξη μπορούν να ασχοληθούν με τις υπόλοιπες δυνατότητες του προγράμματος. Το πρόγραμμα, που μπορεί να βρεθεί στη διεύθυνση http://www.payplaysoftware.com, είναι shareware και το registration του κοστίζει μόλις $25, δηλαδή περίπου 8.500 δρχ., ποσό πολύ μικρό σε σχέση με τις δυνατότητες και τις ευκολίες που παρέχει.

### ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ ΒΗΜΑΤΑ

Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι πολύ εύκολη και δεν προκαλεί το παραμικρό πρόβλημα. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το πρόγραμμα λειτουργεί χωρίς την παραμικρή δυσλειτουργία και κάτω από Windows 2000. Το αναφέρω αυτό καθώς λίγα είναι τα προγράμματα που δεν είναι γραμμένα για το νέο λειτουργικό και μπορούν να δουλέψουν απρόσκοπτα σε αυτό.

Ξεκινώντας το πρόγραμμα, εμφανίζεται η αρχική του οθόνη που μας προτρέπει να επιλέξουμε τον τύπο του εξωφύλλου που θέλουμε να δημιουργήσουμε. Για δημιουργία CD-ROM εξωφύλλου υπάρχουν πέντε επιλογές στον κατάλογο standard plug-ins και επιπλέον μία στον κατάλογο extra plug-ins. Οι επιλογές του πρώτου






καταλόγου είναι οι εξής: Compact Disc, CD (Basic), CD (Basic) (2), CD (2), CD (2b). Καθεμία από αυτές δίνει διαφορετικό αποτέλεσμα. Επιλέγοντας μία, στο δεξί μέρος του παραθύρου με τις επιλογές εμφανίζεται μία μικρή επεξήγηση για το τι δυνατότητες προσφέρονται στο χρήστη. Στο σημείο αυτό χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή, καθώς πρέπει να επιλέξουμε το σωστό τύπο εξωφύλλου. Για παράδειγμα, αν θέλουμε ένα απλό εξώφυλλο (χωρίς εσωεξώφυλλο) και απλό οπισθόφυλλο, επιλέγουμε CD (basic). Από την άλλη, αν θέλουμε κάτι πιο περίπλοκο, με εσωεξώφυλλο και δύο στήλες στο οπισθόφυλλο για εισαγωγή δεδομένων, επιλέγουμε το CD (2) ή το CD (2b). Είναι προφανές ότι δεν μπορώ να προτείνω συγκεκριμένη επιλογή, καθώς οι εκάστοτε απαιτήσεις διαφοροποιούνται ανάλογα με τις επιλογές του χρήστη. Για τις ανάγκες του άρθρου επιλέγω το CD (2). Το συγκεκριμένο πρότυπο δίνει τη δυνατότητα για δημιουργία εξωφύλλου με εσωεξώφυλλο και δύο στήλες στο οπισθόφυλλο. Η διαφορά σε σχέση με το CD (2b) έγκειται στο γεγονός ότι το δεύτερο διαθέτει στήλες στο οπισθόφυλλο για καταχώριση τίτλου τραγουδιού και του χρόνου διάρκειάς του, ενώ το πρώτο διαθέτει δύο στήλες για καταχώριση τίτλων.

Αφού επιλέξουμε το πρότυπο δημιουργίας, εμφανίζεται μία οθόνη με τις επιλογές που έχουμε. Η πρώτη οθόνη που βλέπουμε είναι αυτή της δημιουργίας του εξωφύλλου μαζί με το εσωεξώφυλλο, ενώ επιλέγοντας back label, εμφανίζεται το παράθυρο δημιουργίας του οπισθόφυλλου.

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΞΩΦΥΛΛΑ

Ξεκινώντας από μπροστά, η οθόνη που μας παρουσιάζεται είναι χωρισμένη σε δύο τμήματα, ενώ στο επάνω μέρος της συμπληρώνουμε τον τίτλο του CD που έχουμε δημιουργήσει. Ο τίτλος αυτός θα φαίνεται και στα δύο πλαϊνά μέρη του CD-ROM, αρκεί να τυπώσουμε το οπισθόφυλλο που τα περιλαμβάνει. Τα δύο τμήματα της οθόνης είναι το εξώφυλλο και το εσωτερικό μέρος του. Το αριστερό τμήμα είναι το εσωτερικό μέρος και το δεξί το εξωτερικό. Η επιλογή καθενός από τα δύο γίνεται μέσα από το αντίστοιχο μενού που υπάρχει στην μπάρα με τις επιλογές. Αρχικά επιλέγουμε να δημιουργήσουμε το εξώφυλλό μας. Διαλέγουμε outside picture, ώστε να μπορούμε να τοποθετήσουμε εικόνα στο εξώφυλλο. Το πρόγραμμα δέχεται όλων των ειδών τα πρότυπα εικόνας (GIF, JPG, BMP, TIF, TGA και PCX). Κάνοντας δεξί κλικ στο παράθυρο και επιλέγοντας Add picture, εμφανίζεται ένα παράθυρο μέσω του οποίου μπορούμε να επιλέξουμε την επιθυμητή εικόνα. Το μέγεθος της εικόνας δεν έχει ιδιαίτερη σημασία, καθώς είτε είναι μεγάλη είτε μικρή, μπορούμε να τη φέρουμε στα μέτρα του εξωφύλλου. Απλώς, όταν η εικόνα είναι μικρότερη από την ανάλυση που χρησιμοποιεί το εξώφυλλο, κάνοντας stretch, θα παραμορφωθεί και θα "πιξελιάσει". Γι' αυτό καλό είναι να είναι σχετικά μεγάλη η εικόνα. Η επιλογή της μεγέθυνσης της εικόνας γίνεται από την μπάρα με τις ρυθμίσεις, διαλέγοντας από το δεύτερο παραθυράκι full. Αν δεν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε την εικόνα σε πλήρες μέγεθος, μπορούμε να την τοποθετήσουμε σε όποιο σημείο του εξωφύλλου θέλουμε. Στην μπάρα επιλογών υπάρχει ένα παράθυρο με τη χρήση του οποίου μπορούμε να τοποθετήσουμε τη φωτογραφία μας στο κέντρο, δεξιά ή αριστερά, πάνω ή κάτω. Μπορούμε με αυτό τον τρόπο να συνδυάσουμε κείμενο με φωτογραφία. Γράφοντας το κείμενο, μπορούμε να αλλάξουμε τη γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται καθώς και το μέγεθός της. Οι επιλογές αυτές βρίσκονται σε μια δεύτερη μπάρα στο επάνω μέρος της οθόνης του προγράμματος. Στην ίδια μπάρα υπάρχουν επιλογή για το alignment του κειμένου που γράφουμε καθώς και ρύθμιση του χρώματος που χρησιμοποιείται στο φόντο.

Εφόσον επιλέξουμε τον τρόπο εμφάνισης του εξωφύλλου μας, μπορούμε πια να δημιουργήσουμε το εσωεξώφυλλο. Πρόκειται για το εσωτερικό μέρος του εξωφύλλου, όπου συνήθως στα περισσότερα CDs συναντάμε τα ονόματα των ανθρώπων που έχουν βοηθήσει στη δημιουργία τους. Στην περίπτωση που δεν θέλουμε να τυπώσουμε εσωεξώφυλλο, πρέπει να επιλέξουμε από την αρχή κάποιο άλλο πρότυπο εξωφύλλου, που να μην περιέχει εσωεξώφυλλο. Για όσους θελήσουν να έχουν εσωεξώφυλλο, ισχύουν οι ίδιοι κανόνες που χρησιμοποιήσαμε για την κατασκευή του εξωφύλλου. Για να αρχίσουμε να το επεξεργαζόμαστε, πρέπει να επιλέξουμε από την μπάρα ρυθμίσεων και το πρώτο παράθυρο inside picture. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να εισαγάγουμε εικόνα στο εσωτερικό μέρος του εξωφύλλου. Αν δεν θέλουμε να υπάρχει φωτογραφία στο εσωτερικό, μπορούμε να το αφήσουμε κενό και να εισαγάγουμε μόνο κείμενο. Πρέπει να σημειώσουμε ότι την εικόνα για το εσωτερικό μέρος του εξωφύλλου δεν μπορούμε να τη μετακινήσουμε ή να τη μεγεθύνουμε. Η εισαγωγή του κειμένου δεν δυσκολεύει, καθώς αρκεί να πατήσουμε με το mouse πάνω στο αριστερό μέρος της οθόνης, και αμέσως θα εμφανιστεί ο κέρσορας για την εισαγωγή κειμένου.

Εφόσον ολοκληρωθεί η διαδικασία δημιουργίας του εξωφύλλου, μπορούμε να περάσουμε στο οπισθόφυλλο. Η κατασκευή του είναι το ίδιο απλή σε σχέση με την προηγούμενη διαδικασία, ωστόσο υπάρχουν ορισμένα λεπτά σημεία που χρειάζονται προσοχή για να μη γίνουν λάθη. Το πρότυπο εξωφύλλου που έχουμε επιλέξει μας δίνει τη δυνατότητα να εισαγάγουμε κείμενο στο οπισθόφυλλο σε δύο στήλες. Το συγκεκριμένο στήσιμο είναι αρκετά χρήσιμο, καθώς μπορούμε να γράψουμε κάθε πρόγραμμα, utility, παιχνίδι ή demo που έχουμε γράψει στο CD-R. Ο αριθμός των στοιχείων που μπορούμε να εισαγάγουμε έχει άμεση σχέση με το μέγεθος της γραμματοσειράς που χρησιμοποιείται. Όσο μικρότερα είναι τα γράμματα τόσο περισσότερα στοιχεία μπορούμε να τοποθετήσουμε στις δύο στήλες. Πρέπει να σημειώσουμε ότι μπορούμε να τοποθετήσουμε εικόνα στο πίσω μέρος και να τη μετακινήσουμε ή να τη μεγεθύνουμε, όπως κάναμε νωρίτερα για το εξώφυλλο, ωστόσο η τοποθέτηση εικόνας στο οπισθόφυλλο ενός backup CD είναι μάλλον περιττή. Το προτιμότερο είναι να αλλάξουμε το χρώμα του backgroung και απλώς να σημειώσουμε τα περιεχόμενα του CD.

## ΜΙΚΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

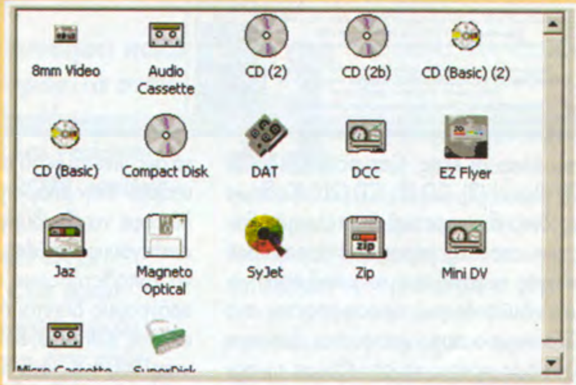
Υπάρχουν κάποιες μικρές λεπτομέρειες που αξίζουν την προσοχή του χρήστη. Το πρόγραμμα διαθέτει μια σειρά ρυθμίσεων που αφορούν στη λειτουργία του. Οι ρυθμίσεις αυτές είναι δυνατόν να βρεθούν μέσα από την επιλογή Preferences του μενού File. Εχουν να κάνουν με τη ρύθμιση της βασικής γραμματοσειράς που θα χρησιμοποιεί το πρόγραμμα, το αν τα εξώφυλλα (μπροστά και πίσω) θα τυπώνονται σε μία σελίδα, ή σε δύο, καθώς και μερικές ακόμα ρυθμίσεις που δεν χρήζουν αναφοράς.

Το τελικό αποτέλεσμα έχει να κάνει με τη φαντασία κάθε χρήστη και την όρεξη που έχει για δημιουργία. Το πρόγραμμα δίνει τις βασικές λειτουργίες και από εκεί και πέρα ο εκάστοτε χρήστης είναι αυτός που θα καθορίσει την έκβαση του αποτελέσματος. Πάντως, η δημιουργία μιας συλλογής από backup δισκάκια που διαθέτουν ένα όμορφο εξώφυλλο και ένα χρήσιμο οπισθόφυλλο είναι σίγουρα μια πρόκληση για όλους τους κατόχους υπολογιστών. Καλή επιτυχία σε όλους. PC

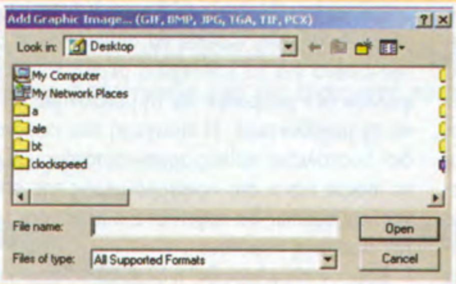
## Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ



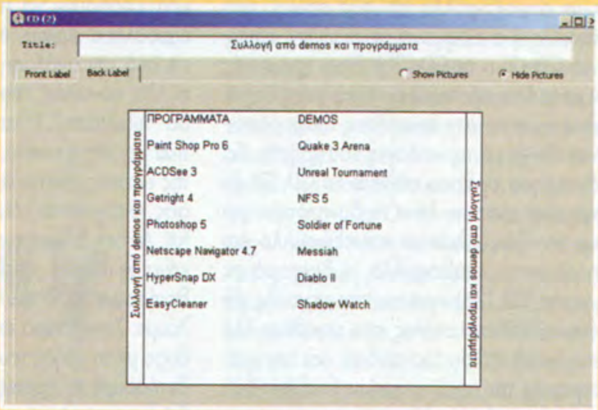

**1** Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήσα με για τις ανάγκες του άρθρου είναι το Ultimate Label Printer Pro, έκδοση 5.5.2.




**2** Η αρχική οθόνη του προγράμματος, μόλις αυτό φορτώσει. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τον τύπο εξωφύλλου που θα χρησιμοποιήσει. Εμείς επιλέγουμε το CD(2) και μεταφερόμαστε στη κεντρική σελίδα δημιουργίας του εξωφύλλου.

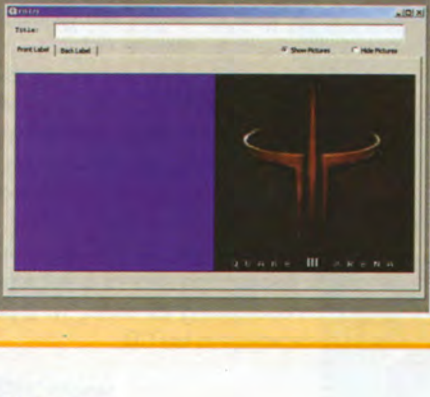



**3** Η εισαγωγή φωτογραφίας του εξωφύλλου γίνεται πατώντας δεξί πλήκτρο στην οθόνη και επιλέγοντας Add picture. Αμέσως μεταφερόμαστε σε ένα παράθυρο μέσω του οποίου επιλέγουμε κάθε αρχείο.

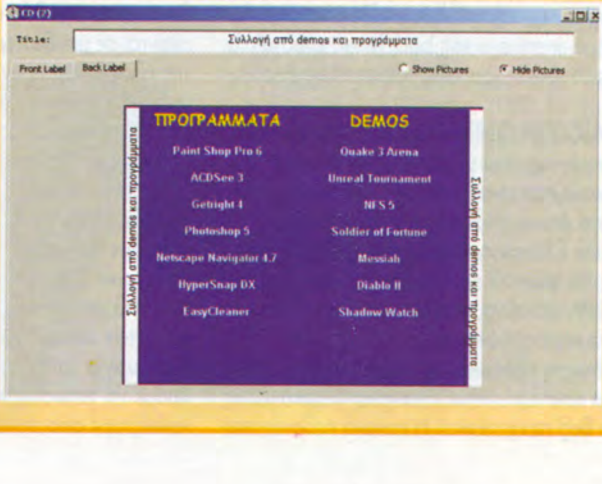



**4** Στο επάνω μέρος της οθόνης έχουμε τοποθετήσει μια σχετικά μικρή εικόνα για το εξώφυλλο. Στο κάτω μέρος φαίνεται η μεγέθυνση που έχουμε κάνει στην εικόνα αυτή. Ας πάμε στην κατασκευή του οπισθόφυλλου...





**5** Η εισαγωγή κειμένου σε δύο στήλες για το οπισθόφυλλο ισχύει μόνο για το συγκεκριμένο πρότυπο εξωφύλλου που έχουμε επιλέξει. Τοποθετούμε τα στοιχεία που θέλουμε...




**6** ...Τροποποιούμε τις γραμματοσειρές και το χρώμα του background και είμαστε έτοιμοι να τυπώσουμε.

# HEX WORKSHOP

## Για... hex-υπνα cheats!

***Ας υποθέσουμε ότι ασχολείστε με το αγαπημένο σας παιχνίδι. Βρίσκεστε σε ένα πολύ δύσκολο σημείο και, όσο κι αν το έχετε ψάξει, δεν μπορείτε να προχωρήσετε στη συνέχεια. Η αναζήτησή σας στο Internet δεν έχει αποφέρει κάποιο αποτέλεσμα, αφού αφ' ενός δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιος κωδικός ακόμη ή ένα πρόγραμμα που να βελτιώνει -π.χ.- τα χαρακτηριστικά του ήρωά σας και αφ' ετέρου δεν βρήκατε κάποιο guide ή έστω hints'n'tips που να σας διευκολύνουν. Τι κάνετε; Η μία επιλογή είναι να παρατήσετε το παιχνίδι και να ασχοληθείτε με κάποιο άλλο. Η άλλη είναι να φερθείτε κάπως πιο hex-υπνα...***

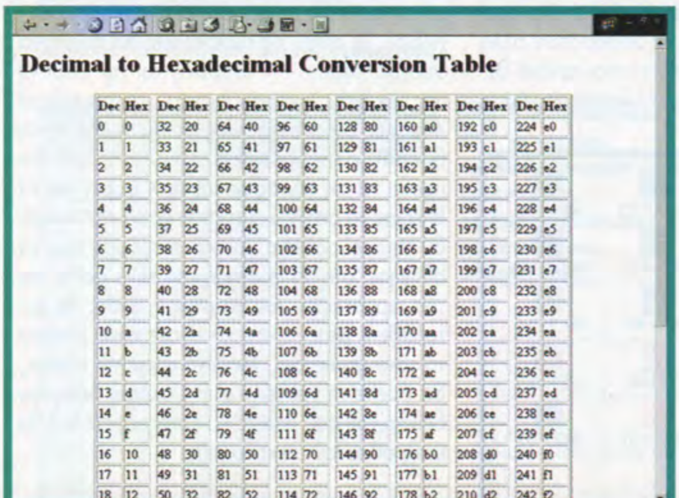
*Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου*
*nassos@freemail.gr*

Καταρχήν, πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι ως περιοδικό υποστηρίζουμε τη μέχρι θανάτου αγνή προσπάθεια του χρήστη από την εύκολη λύση του cheat. Βέβαια, υπάρχουν πάντα οι αποστάτες, όπως η στήλη με τα "Hints'n'Tips" ή το ανάλογο άρθρο για τα cheats προηγούμενου τεύχους, οι οποίοι από αυτό το τεύχος αποκτούν ένα νέο μέλος: την αφεντιά μου. Άλλωστε, εκτός από την απόλαυση του να προσπαθείς και να καταφέρνεις τελικά να κερδίζεις ένα παιχνίδι, υπάρχει και η ικανοποίηση του να είσαι ανίκητος σε ένα παιχνίδι ή τουλάχιστον να έχεις αποκτήσει ένα σημαντικό πλεονέκτημα απέναντι στα διεστραμμένα μυαλά κάποιων προγραμματιστών που πιστεύουν ότι το υψηλό επίπεδο δυσκολίας χαρακτηρίζει ένα παιχνίδι ως σοβαρό ή ποιοτικό.

Επίσης, θα πρέπει να αναφερθεί ότι, τουλάχιστον στα πρώτα βήματα, η επέμβαση στον δεκαεξαδικό (hexadecimal, εξ ου και το Hex) κώδικα του αποθηκευμένου παιχνιδιού αφορά κυρίως σε παιχνίδια που περιέχουν μεταβλητές (κατά την εξέλιξή τους) αξίες, όπως τα RPGs, όπου μπορείτε να τροποποιήσετε τις τιμές για τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητες του ήρωά σας. Βέβαια, μπορείτε να κάνετε και επεμβάσεις σε άλλα αρχεία του παιχνιδιού, όπως το εκτελέσιμο (.exe) αρχείο, και να αλλάξετε τελείως την εικόνα ή τα επιμέρους στοιχεία του. Το παρόν άρθρο, όμως, δεν θα ασχοληθεί με τέτοιου είδους hard-core επεμβάσεις, γι' αυτό και δεν ευθύνεται για οτιδήποτε πάει στραβά σε όποια πρωτοβουλία πάρετε. Πάμε, λοιπόν...

### ΕΧΘΡΟΙ ΤΟΥ CHEAT, ΓΥΡΙΣΤΕ ΣΕΛΙΔΑ

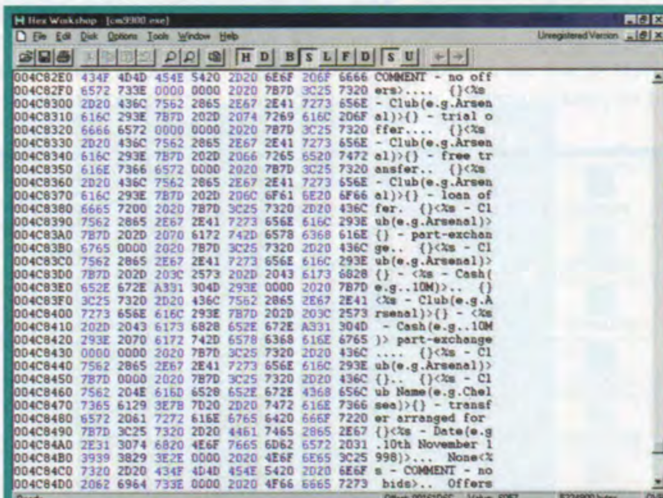
Οι ...απαιτήσεις συστήματος όσον αφορά στο Hex Editing εξαντλούνται στα εξής: ένας Hex Editor και αρκετή υπομονή και επιμονή. Επίσης, χρειάζεται να έχετε γνώσεις μετατροπής των δεκαεξαδικών σε δεκαδικούς (decimal) αριθμούς ή να έχετε στην κατοχή σας ένα κομπιουτεράκι που να πραγματοποιεί τη λειτουργία αυτή. Επειδή όλα αυτά φαντάζομαι ότι σας φαίνονται ολίγον τι κινέζικα, το "PCM" είναι εδώ: Στο δεύτερο CD που συνοδεύει το τεύχος υπάρχει το Hex Workshop, στο οποίο, εκτός του Hex Editor, θα βρείτε και ένα πανεύκολο στη χρήση κομπιουτεράκι (σε μορφή λογισμικού) που μετατρέπει τους αριθμούς από δεκαεξαδικούς σε δεκαδικούς και τούμπαλιν (sic). Με τα εργαλεία αυτά μπορείτε να κάνετε και άλλες ενέργειες, εκμεταλλευόμενοι τις διάφορες επιλογές και παραμέτρους τους, ωστόσο μόνο αν διαθέτετε τις απαραίτητες γνώσεις πάνω στις βάσεις στις οποίες ανάγονται οι αριθμοί (δεκαεξαδική, δεκαδική και δυαδική) θα μπορέσετε



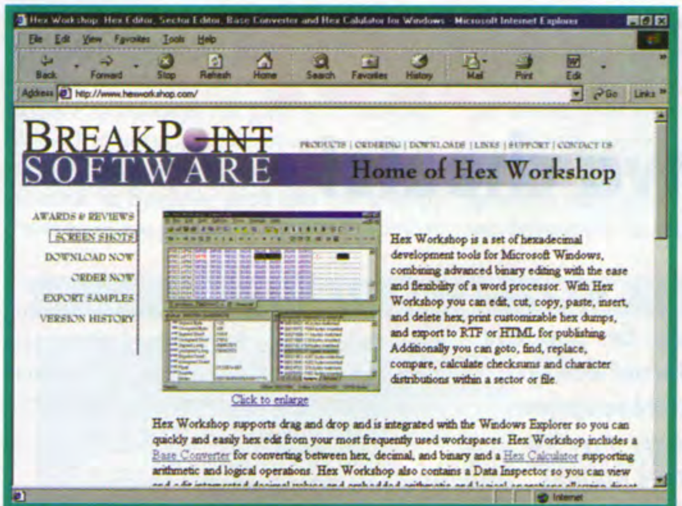
**Decimal to Hexadecimal Conversion Table**

| Dec | Hex | Dec | Hex | Dec | Hex | Dec | Hex | Dec | Hex | Dec | Hex | Dec | Hex | Dec | Hex |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 32 | 20 | 64 | 40 | 96 | 60 | 128 | 80 | 160 | a0 | 192 | c0 | 224 | e0 |
| 1 | 1 | 33 | 21 | 65 | 41 | 97 | 61 | 129 | 81 | 161 | a1 | 193 | c1 | 225 | e1 |
| 2 | 2 | 34 | 22 | 66 | 42 | 98 | 62 | 130 | 82 | 162 | a2 | 194 | c2 | 226 | e2 |
| 3 | 3 | 35 | 23 | 67 | 43 | 99 | 63 | 131 | 83 | 163 | a3 | 195 | c3 | 227 | e3 |
| 4 | 4 | 36 | 24 | 68 | 44 | 100 | 64 | 132 | 84 | 164 | a4 | 196 | c4 | 228 | e4 |
| 5 | 5 | 37 | 25 | 69 | 45 | 101 | 65 | 133 | 85 | 165 | a5 | 197 | c5 | 229 | e5 |
| 6 | 6 | 38 | 26 | 70 | 46 | 102 | 66 | 134 | 86 | 166 | a6 | 198 | c6 | 230 | e6 |
| 7 | 7 | 39 | 27 | 71 | 47 | 103 | 67 | 135 | 87 | 167 | a7 | 199 | c7 | 231 | e7 |
| 8 | 8 | 40 | 28 | 72 | 48 | 104 | 68 | 136 | 88 | 168 | a8 | 200 | c8 | 232 | e8 |
| 9 | 9 | 41 | 29 | 73 | 49 | 105 | 69 | 137 | 89 | 169 | a9 | 201 | c9 | 233 | e9 |
| 10 | a | 42 | 2a | 74 | 4a | 106 | 6a | 138 | 8a | 170 | aa | 202 | ca | 234 | ea |
| 11 | b | 43 | 2b | 75 | 4b | 107 | 6b | 139 | 8b | 171 | ab | 203 | cb | 235 | eb |
| 12 | c | 44 | 2c | 76 | 4c | 108 | 6c | 140 | 8c | 172 | ac | 204 | cc | 236 | ec |
| 13 | d | 45 | 2d | 77 | 4d | 109 | 6d | 141 | 8d | 173 | ad | 205 | cd | 237 | ed |
| 14 | e | 46 | 2e | 78 | 4e | 110 | 6e | 142 | 8e | 174 | ae | 206 | ce | 238 | ee |
| 15 | f | 47 | 2f | 79 | 4f | 111 | 6f | 143 | 8f | 175 | af | 207 | cf | 239 | ef |
| 16 | 10 | 48 | 30 | 80 | 50 | 112 | 70 | 144 | 90 | 176 | b0 | 208 | d0 | 240 | f0 |
| 17 | 11 | 49 | 31 | 81 | 51 | 113 | 71 | 145 | 91 | 177 | b1 | 209 | d1 | 241 | f1 |
| 18 | 12 | 50 | 32 | 82 | 52 | 114 | 72 | 146 | 92 | 178 | b2 | 210 | d2 | 242 | f2 |

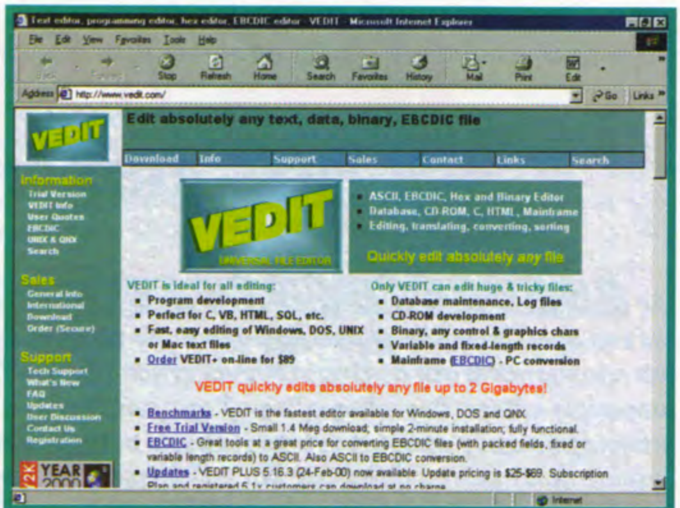
**Ο αρκετά εκτενής πίνακας μετατροπής της βάσης των αριθμών από "κανονικούς" σε δεκαεξαδικούς. Καλή σας όρεξη... (http://www.jaworski.com/htmlbook/dec-hex.htm )**




**Εδώ βλέπετε τον κώδικα του εκτελέσιμου (.exe) του Championship Manager 3. Οι "φήμες" θέλουν να είναι ο μόνος τρόπος (το hex editing) για να αποκτήσει ελληνικό πρωτάθλημα.**




Το επίσημο site του Hex Workshop στο Internet, στο url www.hexworkshop.com. Εδώ μπορείτε να κάνετε download ή να παραγγείλετε την πλήρη έκδοσή του ή να μάθετε ένα δυο πράγματα για τις πιο "προχωρημένες" χρήσεις του.




Στο www.vedit.com βρίσκεται το επίσημο site του universal file editor, του vedit, το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να κάνετε επεμβάσεις σε κάθε είδους save game ή αρχείο (τουλάχιστον έτσι αυτοδιαφημίζεται).

να βγάλετε κάποια άκρη. Ας μην σας κουράσουμε όμως με πληροφορίες που ίσως δεν σας ενδιαφέρουν καθόλου ή που είναι δυσνόητες και ας αναφερθούμε καλύτερα στο τι γίνεται στην πράξη.

Παρά το ότι θεωρητικά το όλο θέμα του Hex Editing φαίνεται πολύπλοκο και κατά έναν τρόπο δύσκολο, στην πράξη είναι ιδιαίτερα απλό και απαιτεί μόνο υπομονή από μέρους σας για να εντοπίσετε τα δεδομένα που θέλετε να τροποποιήσετε στον κώδικα του save game που έχετε ανοίξει με τον editor. Κάθε γραμμή στον κώδικα περιέχει και διαφορετικά δεδομένα για στοιχεία του παιχνιδιού, τα οποία δεδομένα μένουν πάντα σταθερά ως προς την αντιστοιχία θέσης στον κώδικα. Ετσι, πάντα, στην ίδια γραμμή του κώδικα θα υπάρχουν τα συνολικά xps του χαρακτήρα σας σε ένα RPG, στην ίδια γραμμή τα λεφτά που διαθέτετε τη στιγμή που κάνετε το save και στην ίδια γραμμή οι αριθμοί για τα χαρακτηριστικά ή τα λοιπά (μεταβλητά) αριθμητικά δεδομένα του παιχνιδιού - αυτό θα το καταλάβετε καλύτερα όταν κάνετε συνεχόμενες επεμβάσεις στο ίδιο ακριβώς στοιχείο του παιχνιδιού (π.χ. τα λεφτά σας).

Από τις σελίδες του περιοδικού μας θα έχετε διαβάσει σίγουρα για επεμβάσεις στον κώδικα Hex ενός save game (χαρακτηριστικά θυμάμαι το Baldur's Gate). Σε τέτοιες περιπτώσεις τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά, αφού γνωρίζετε τη γραμμή και τους αριθμούς που πρέπει να αλλάξετε και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι απλώς να τους εντοπίσετε και να κάνετε overwrite. Τι γίνεται όμως όταν έχετε άγρια μεσάνυχτα; Ακολουθήστε τις οδηγίες και θα δείτε ότι δεν έχετε να χάσετε τίποτα (εκτός από την υπόληψή σας ως τίμιου gamer...).

Πρώτα από όλα κάνετε backup το save game, γιατί ποτέ δεν ξέρει κανείς (αυτό μπορεί να έχει κατάληξη .sav, .gam ή οποιαδήποτε άλλη παρόμοια). Επειτα αποφασίστε ποιον αριθμό θέλετε να τροποποιήσετε (π.χ. τα λεφτά που έχετε τη στιγμή που κάνατε το save) και μετατρέψτε τον σε δεκαεξαδικό. Ανοίξτε στη συνέχεια το save game με τον Hex Editor και κάνετε find τον αριθμό αυτό. Συνήθως ο δεκαεξαδικός αριθμός θα εμφανίζεται μόνο μία φορά στον κώδικα, όταν θέλετε να τροποποιήσετε τα λεφτά σας, μια και αυτά είναι συνήθως "πολυψήφιος" αριθμός, και δύσκολα θα εμφανίζεται αυτή η τιμή και σε άλλο σημείο-στοιχείο του παιχνιδιού. Αφού λοιπόν εντοπίσετε τη γραμμή και το σημείο όπου εμφανίζεται ο αριθμός, πληκτρολογήστε επάνω του τη νέα τιμή που θέλετε (αφού την έχετε μετατρέψει σε δεκαεξαδικό αριθμό), κάνετε save και voila! Αμεσος πλουτισμός.

Υπάρχουν βέβαια και περιπτώσεις που η τιμή που αναζητάτε εμφανίζεται πάνω από μία φορά στον κώδικα και εκτός από (π.χ.) τα λεφτά αφορά και σε άλλα μη μεταβλητά στοιχεία του παιχνιδιού. Σε αυτές τις περιπτώσεις θα πρέπει να επιστρατεύσετε την υπομονή και την επιμονή σας. Αν δείτε, για παράδειγμα, να εμφανίζεται 4 φορές ο δεκαεξαδικός αριθμός που έχετε βρει ότι αντιπροσωπεύει τα λεφτά, τότε θα πρέπει να τον αλλάξετε και τις 4 φορές και να βλέπετε το αποτέλεσμα κάθε φορά στο παιχνίδι. Μπορεί μάλιστα κάποια επέμβασή σας να οδηγήσει στη μη εκκίνηση του save game και του τερματισμού του παιχνιδιού, οπότε θα καταλάβετε γιατί έπρεπε να είχατε κάνει backup το save game σας. Με λίγη υπομονή, πάντως, θα βρείτε τη γραμμή και την ακριβή θέση του δεδομένου που θέλετε να μετατρέψετε και θα επιβραβευθούν οι κόποι σας.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| #000000 | #0000FF | #003D84 | #0063A4 | #008740 | #008F93 | #00A0DD | #00FF00 |
| #00FFFF | #0D0D0D | #1A1A1A | #1C0B5A | #262626 | #333333 | #404040 | #4D4D4D |
| #4DA619 | #53005D | #595959 | #666666 | #737373 | #7C005F | #808080 | #8C8C8C |
| #92C000 | #999999 | #A6A6A6 | #C40026 | #B3B3B3 | #BFBFBF | #C5004C | #C50067 |
| #CCCCCC | #FFEB00 | #D9D9D9 | #DC6000 | #E6E6E6 | #EC9800 | #FF0000 | #FF00FF |
| #FFFF00 | #FFFFFF | | | | | | |

Η βάση hex χρησιμοποιείται και για την κωδικοποίηση των χρωμάτων. Οι δημιουργοί ιστοσελίδων το γνωρίζουν ήδη.

## 1, 2, 3, TEST

Ας πάρουμε, για παράδειγμα, το τελευταίο παιχνίδι με το οποίο ασχολείται ο γράφων, το Grand Prix World της Microprose. Αν και όχι ιδι-

αίτερα δύσκολο παιχνίδι, τα οικονομικά ανοίγματα οδήγησαν στη χρήση του Hex Editing, μια και ούτε trainer υπήρχε, ούτε κάποιο γνωστό cheat, ούτε όρεξη για ξεκίνημα νέου παιχνιδιού. Στο σημείο που ο γράφων αποφάσισε να περάσει στη σκοτεινή πλευρά (sic) η ομάδα του είχε $296.100 (υποτίθεται ότι είναι λίγα λεφτά, τουλάχιστον για ομάδα πρωταθλητισμού της Formula 1). Η πτώχευση πλησίαζε ολοένα περισσότερο, γι' αυτό ο αριθμός αυτός μετατράπηκε (με τη βοήθεια του base converter) στον δεκαεξαδικό A4840400. Επειτα, χρησιμοποιήθηκε και ο Hex Editor για να γίνει η επέμβαση στον κώδικα του save game. Ευτυχώς, ο αριθμός βρέθηκε μόνο μία φορά στον κώδικα και με σιγουριά ο cheater της υπόθεσης έβαλε στο νου του ένα ποσό που θα τον κάνει να πάψει να σκέφτεται τα λεφτά καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, για παράδειγμα $267.500.000, που σε μετατροπή με τον base converter γίνεται E0B9F10F. Αφού πληκτρολογήθηκε ο αριθμός αυτός πάνω από τον προηγούμενο, έγινε overwrite του save game και στη συνέχεια του παιχνιδιού άρχισε να είναι λιγότερο τσιγκούνης (ο γράφων) στις διαπραγματεύσεις του. Απλά, γρήγορα και ευκολότερα από όσο περίμενε.

PC

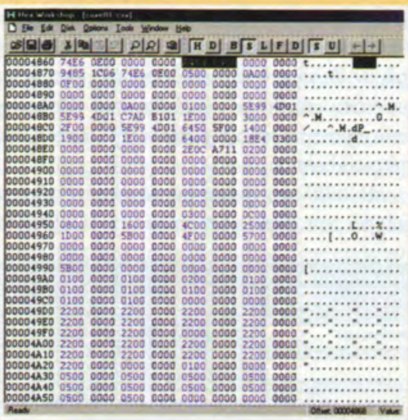
## ΤΟ HEX EDITING ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ



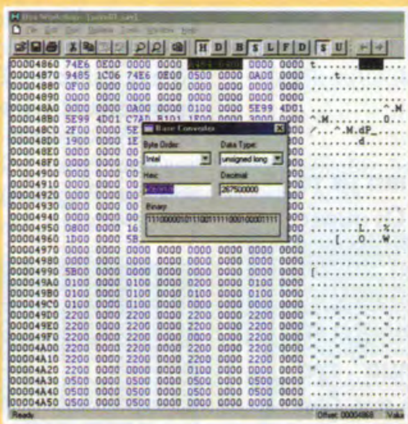
**1** Το 296.100 γίνεται A4840400 σε δεκαεξαδική βάση με τη βοήθεια του Base Converter ή οποιουδήποτε εργαλείου μπορεί να πραγματοποιήσει τη μετατροπή της βάσης ενός αριθμού. Ανοίγουμε το save game που θέλουμε να τροποποιήσουμε...



**2** ...αναζητάμε το A4840400 που αντιπροσωπεύει στον κώδικα τα $296.100 του τραπεζικού υπολοίπου στο παιχνίδι.



**3** Αν δεν φαίνεται καθαρά, η τιμή βρέθηκε στη γραμμή 4860. Στη συνέχεια της αναζήτησης δεν βρέθηκε αλλού αυτή η τιμή. Αρα, το μόνο που μένει είναι να...



**4** ...αποφασίσουμε το ύψος της ...κατάθεσής μας. Ο "ειδικός σπόνσορας" μας πληροφορεί ότι, μετά το πέρας των εργασιών, θα έχουμε υπόλοιπο $267.500.000, κάτι που σε δεκαεξαδική βάση γίνεται E0B9F10F.



**5** Πληκτρολογούμε τη νέα τιμή ακριβώς πάνω στην προηγούμενη, αποθηκεύουμε το save game πάνω στο υπάρχον και...




**6** ...αφού ανοίξουμε το save game που έχουμε τροποποιήσει, voila! $267.500.000 δικά μας (ωραία που θα ήταν...).

# ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

## Πάμε στοίχημα...

**Ποιος ασχολείται πια με το χρηματιστήριο; Οι ουρές στα πρακτορεία ΠΡΟ-ΠΟ προδίδουν τη νέα μαζική υστερία που έχει πλήξει τη χώρα! Το "Στοίχημα" έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας - και στην τσέπη μας. Νέοι, γέροι, άντρες, γυναίκες, παιδιά, όλοι ψάχνουν αποδόσεις και κέρδη. Η στήλη της "Visual C++" δεν ήταν δυνατόν να μείνει αμέτοχη. Ακολουθώντας τις προσταγές των καιρών, παρουσιάζουμε ένα πρόχειρο πρόγραμμα υπολογισμού κερδών.**

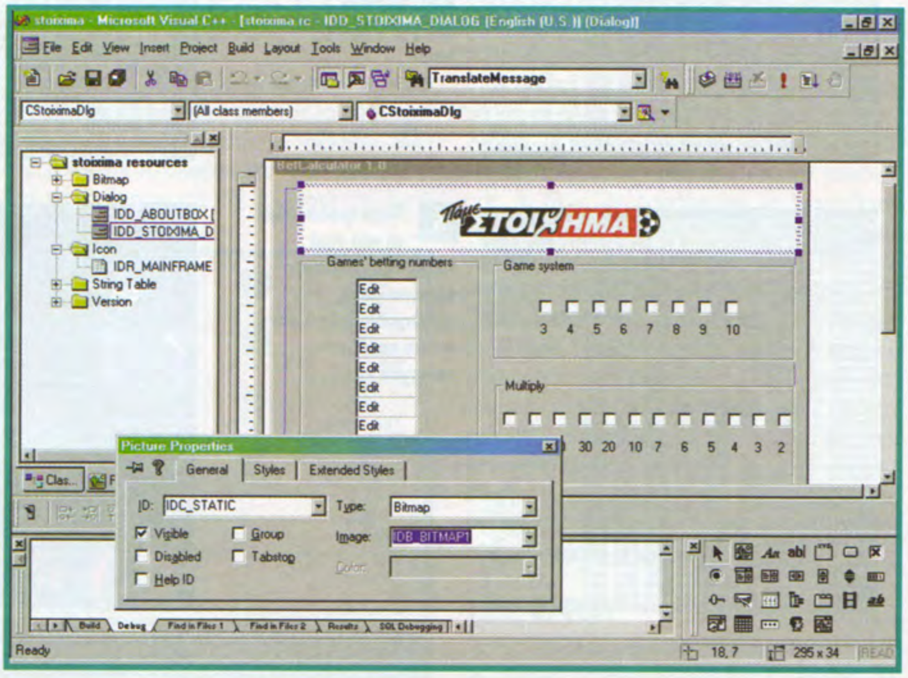
*Του Βαγγέλη Αλευρίτη*

Εως τώρα έχουμε μελετήσει μέσα από αυτή τη στήλη αρκετές από της βασικότερες πτυχές της Visual C++. Μετά τα δοκιμαστικά προγραμματάκια που φτιάχναμε στα προηγούμενα τεύχη, καιρός είναι να κατασκευάσουμε και κάτι χρήσιμο! Ετσι, λοιπόν, ξεκινάμε τη δημιουργία μίας απλούστατης εφαρμογής που θα υπολογίζει το κόστος και τα κέρδη ενός κουπονιού προκαθορισμένου στοιχήματος. Δεν θα χρησιμοποιήσουμε γνώσεις που δεν έχουν αναλυθεί στα προηγούμενα τεύχη και γι' αυτό το λόγο ορισμένες τεχνικές που θα ακολουθηθούν δεν είναι οι βέλτιστες. Σκοπός μας δεν είναι να προσφέρουμε ένα τέλειο πρόγραμμα, αλλά ένα απλουστευμένο παράδειγμα εφαρμογής των όσων έχουμε μάθει μέχρι τώρα. (Δείτε και το folder "Program" στο δεύτερο συνοδευτικό μας CD-ROM.)

### ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΥΡΙΑ ΦΟΡΜΑ

Παραδοσιακά πλέον, όπως σε όλα τα προηγούμενα τεύχη, ξεκινάμε το project μας με τη βοήθεια του AppWizard. Επιλέξτε τις default ρυθμίσεις, με μόνη εξαίρεση την επιλογή "Dialog based" που θα προτιμήσουμε στο step 1. Για project name δώστε: "stoixima" και συνεχίστε με "Next" ως το τέλος. Οταν τελειώσει τη δουλειά του ο AppWizard, διαγράψτε το ενοχλητικό static text που εμφανίζεται στο κέντρο της φόρμας. Ακολούθως, παρατάξτε κάθετα δέκα Edit Boxes και περιβάλετέ τα με ένα Group box υπό τον τίτλο "Games' betting numbers". Ομοίως, παρατάξτε οριζόντια δώδεκα Check boxes με ένα Group box υπό τον τίτλο "Multiplier". Κάτω από αυτά εναποθέστε ένα Static text με τα νούμερα "100 50 40 30 20 10 7 6 5 4 3 2" που αντιστοιχούν στους πολλαπλασιαστές που υπάρχουν σε κάθε δελτίο. Φροντίστε κάθε νούμερο να βρίσκεται κάτω από ένα Check box. Ακριβώς επάνω από το group αυτό φτιάξτε ένα τρίτο group με οκτώ Check boxes και τίτλο "Game system". Με το τέχνασμα του Static text υποτιτλίστε τα Check boxes με τα νούμερα "3 4 5 6 7 8 9 10", τα οποία είναι τα διαθέσιμα συστήματα για το παιχνίδι. Φροντίστε όλα τα προαναφερθέντα controls να είναι τοποθετημένα κατά αύξουσα σειρά ID. Αυτή η πρώτη έκδοση της εφαρμογής μας δεν υποστηρίζει υπολογισμό κερδών με συστήματα, υπολογίζει όμως το κόστος ενός τέτοιου δελτίου.

Με ανάλογο τρόπο δημιουργήστε το κάτω μέρος του dialog με το group "Calculated




**Διαμορφώνοντας το περιβάλλον της εφαρμογής μας.**

Results". Σε περίοπτη θέση εισαγάγετε τα edit boxes "Cost", "Profit" και "Games played" με τους static text τίτλους τους. Συνεχίστε με τη δόμηση του Help dialog.

## ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Η φόρμα μας είναι πλέον έτοιμη. Ηρθε η ώρα να επέμβουμε στον κώδικα και να δώσουμε ζωή στα controls που προσθέσαμε σε αυτήν. Στις γραμμές που ακολουθούν θα διαβάσετε τις προσθήκες που επικεντρώνονται στο αρχείο "stoiximaDlg.cpp". Τα επεξηγηματικά σχόλια παρέχουν τις βασικές συνιστώσες της φιλοσοφίας του προγράμματος. Αν εξαιρεθούν κάποια απλά "μαθηματικά" τεχνάσματα για τον υπολογισμό των εκάστοτε μεταβλητών, όλες οι άλλες προγραμματιστικές τεχνικές έχουν αναλυθεί σε προηγούμενα τεύχη. Αν, λοιπόν, ο κώδικάς σας μοιάζει δυσνόητος, κάνετε μία επανάληψη στα περασμένα μέρη του αφιερώματος στη Visual C++.

Από τον ClassWizard επισυνάψτε μεταβλητές στα ID των Edit boxes και των Check boxes. Στα Check boxes των κερδών αποδώστε τις μεταβλητές m_p1 έως m_p12. Στα Edit boxes των αποδόσεων αποδώστε τις μεταβλητές m_a1 έως m_a10 και τα Check boxes των συστημάτων συνδέστε τα με τις μεταβλητές m_s1 έως m_s8. Ολες οι μεταβλητές φροντίστε να είναι τύπου value και όχι control. Οι τιμές μπορούσαν να συνδεθούν απευθείας με πίνακες, αλλά ας αφήσουμε αυτό το ζήτημα για ένα άλλο τεύχος. Τέλος, εισαγάγετε τις μεταβλητές m_profit, m_cost και m_games στα Edit boxes που θα φιλοξενούν τα υπολογισμένα κέρδη, το κόστος δελτίου και τον αριθμό των αγώνων που έχουμε παίξει, αντίστοιχα. Ανοίγουμε το αρχείο stoiximaDlg.cpp και προθερμαίνουμε τα δάχτυλά μας για πληκτρολόγηση!

```
// stoiximaDlg.cpp : implementation file
//
#include "stdafx.h"
#include "stoixima.h"
#include "stoiximaDlg.h"
#ifdef _DEBUG
#define new DEBUG_NEW
#undef THIS_FILE
static char THIS_FILE[] = __FILE__;
#endif
/////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
  // CAboutDlg dialog used for App About
class CAboutDlg : public CDialog
{
public:
CAboutDlg();
// Dialog Data
//{{AFX_DATA(CAboutDlg)
enum { IDD = IDD_ABOUTBOX };
CString    m_hlptxt;
//}}AFX_DATA
// ClassWizard generated virtual function
  overrides
//{{AFX_VIRTUAL(CAboutDlg)
protected:
virtual void DoDataExchange(CDataExchange*
  pDX); // DDX/DDV support
//}}AFX_VIRTUAL
// Implementation
protected:
//{{AFX_MSG(CAboutDlg)
//}}AFX_MSG
DECLARE_MESSAGE_MAP()
};
CAboutDlg::CAboutDlg() :
  CDialog(CAboutDlg::IDD)
{
//{{AFX_DATA_INIT(CAboutDlg)
m_hlptxt = _T(" Place your betting odds from
  the top of the list descending to the bottom.
  Leave the games you dont wish to bet with
  the number 1 in their edit box. For example,
  if you want to bet on five games, place their
  odds in the top five edit boxes. Check your
  systems, your multipliers and calculate the
  cost and the profit of your game set. Good
  luck!");
//}}AFX_DATA_INIT
}
void
  CAboutDlg::DoDataExchange(CDataExchange
  * pDX)
{
CDialog::DoDataExchange(pDX);
//{{AFX_DATA_MAP(CAboutDlg)
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT2, m_hlptxt);
//}}AFX_DATA_MAP
}
BEGIN_MESSAGE_MAP(CAboutDlg, CDialog)
//{{AFX_MSG_MAP(CAboutDlg)
// No message handlers
//}}AFX_MSG_MAP
END_MESSAGE_MAP()
/////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
  // CStoiximaDlg dialog
CStoiximaDlg::CStoiximaDlg(CWnd* pParent
  /*=NULL*/)
: CDialog(CStoiximaDlg::IDD, pParent)
{
//{{AFX_DATA_INIT(CStoiximaDlg)
m_s1 = FALSE;
m_s2 = FALSE;
m_s3 = FALSE;
m_s4 = FALSE;
m_s5 = FALSE;
m_s6 = FALSE;
m_s7 = FALSE;
m_s8 = FALSE;
m_p1 = FALSE;
m_p2 = FALSE;
m_p3 = FALSE;
m_p4 = FALSE;
m_p5 = FALSE;
m_p6 = FALSE;
m_p7 = FALSE;
m_p8 = FALSE;
m_p9 = FALSE;
m_p10 = FALSE;
m_p11 = FALSE;
m_p12 = FALSE;
//Εδώ έχουμε επέμβει για να αποδώσουμε
  αρχικές τιμές στα Edit boxes των αποδόσεων
m_a1 = 1.0f;
m_a2 = 1.0f;
m_a3 = 1.0f;
m_a4 = 1.0f;
m_a5 = 1.0f;
m_a6 = 1.0f;
m_a7 = 1.0f;
m_a8 = 1.0f;
m_a9 = 1.0f;
m_a10 = 1.0f;
m_profit = 0;
m_cost = 0;
m_games = 0;
//}}AFX_DATA_INIT
// Note that LoadIcon does not require a
  subsequent DestroyIcon in Win32
m_hIcon = AfxGetApp()-
  >LoadIcon(IDR_MAINFRAME);
}
void
  CStoiximaDlg::DoDataExchange(CDataExch
  ange* pDX)
```

### ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ ('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ TIP!)

Το πρόγραμμα αυτού του μήνα είναι δημιουργημένο με όσες τεχνικές μάς έχουν απασχολήσει στα προηγούμενα τεύχη και ως εκ τούτου δεν αποτελεί προγραμματιστικό υπόδειγμα. Η ζητούμενη εφαρμογή θα κατασκευαζόταν ευκολότερα με τη βοήθεια δεικτών και τεχνασμάτων που ίσως επεξηγήσουμε σε κάποιο μελλοντικό τεύχος. Οπως οι εμπειρότεροι από εσάς θα παρατήρησαν, ο κώδικας δεν διέπεται και τόσο από τη φιλοσοφία του αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού. Συγχωρήστε μας, μα, επειδή η Visual C++ είναι μία γλώσσα που για πρώτη φορά μελετάμε στο "PC-Master", πρέπει να είμαστε κατανοητοί σε όσο το δυνατόν περισσότερους αναγνώστες, με αποτέλεσμα να μην παρουσιάζουμε πάντοτε τις αρτιότερες τεχνικές (όχι σε αυτά τα πρώτα τεύχη τουλάχιστον!).

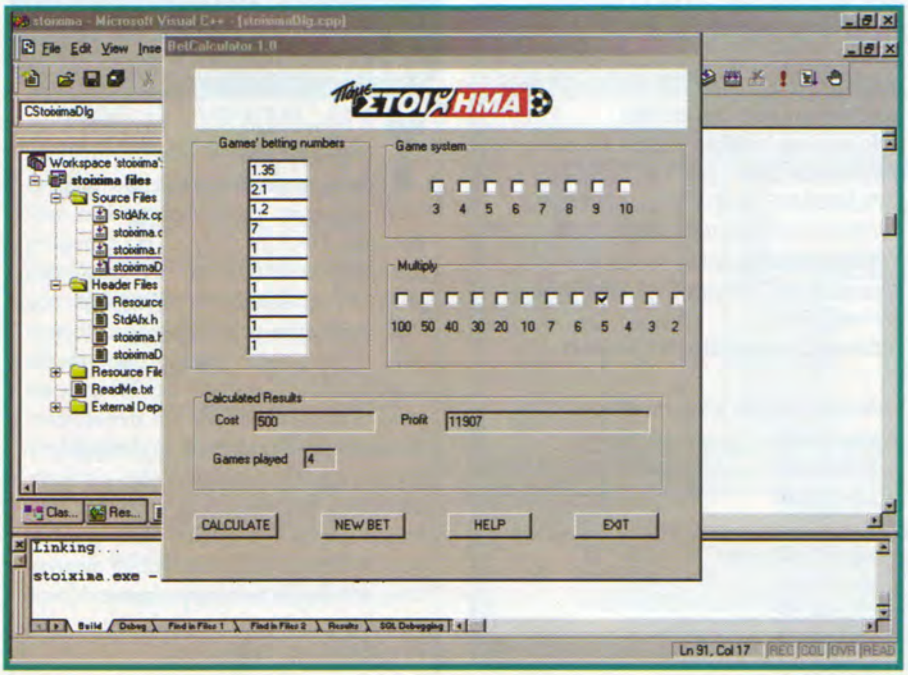
```
{
CDialog::DoDataExchange(pDX);
//{{AFX_DATA_MAP(CStoiximaDlg)
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK1, m_s1);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK2, m_s2);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK3, m_s3);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK4, m_s4);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK5, m_s5);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK6, m_s6);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK7, m_s7);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK8, m_s8);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK9, m_p1);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK10, m_p2);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK11, m_p3);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK12, m_p4);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK13, m_p5);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK14, m_p6);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK15, m_p7);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK16, m_p8);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK17, m_p9);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK18, m_p10);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK19, m_p11);
DDX_Check(pDX, IDC_CHECK20, m_p12);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT1, m_a1);
DDV_MinMaxFloat(pDX, m_a1, 1.f, 100.f);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT2, m_a2);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT3, m_a3);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT4, m_a4);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT5, m_a5);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT6, m_a6);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT7, m_a7);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT8, m_a8);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT9, m_a9);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT10, m_a10);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT11, m_profit);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT12, m_cost);
DDX_Text(pDX, IDC_EDIT13, m_games);
//}}AFX_DATA_MAP
}
BEGIN_MESSAGE_MAP(CStoiximaDlg,
  CDialog)
//{{AFX_MSG_MAP(CStoiximaDlg)
ON_WM_SYSCOMMAND()
ON_WM_PAINT()
ON_WM_QUERYDRAGICON()
ON_BN_CLICKED(IDC_BUTTON1, OnButton1)
ON_BN_CLICKED(IDC_BUTTON2, OnButton2)
//}}AFX_MSG_MAP
END_MESSAGE_MAP()
//////////////////////////////////////////////////////////////////
// CStoiximaDlg message handlers
BOOL CStoiximaDlg::OnInitDialog()
{
CDialog::OnInitDialog();
// Add "About..." menu item to system menu.
// IDM_ABOUTBOX must be in the system
  command range.
ASSERT((IDM_ABOUTBOX & 0xFFF0) ==
  IDM_ABOUTBOX);
ASSERT(IDM_ABOUTBOX < 0xF000);

CMenu* pSysMenu = GetSystemMenu(FALSE);
if (pSysMenu != NULL)
{
CString strAboutMenu;
strAboutMenu.LoadString(IDS_ABOUTBOX);
if (!strAboutMenu.IsEmpty())
{
  pSysMenu-
  >AppendMenu(MF_SEPARATOR);
  pSysMenu->AppendMenu(MF_STRING,
  IDM_ABOUTBOX, strAboutMenu);
}
}
// Set the icon for this dialog. The framework
  does this automatically
// when the application's main window is not a
  dialog
SetIcon(m_hIcon, TRUE);
  // Set big icon
SetIcon(m_hIcon, FALSE);          //
  Set small icon
// TODO: Add extra initialization here
return TRUE; // return TRUE unless you set the
  focus to a control
}
void CStoiximaDlg::OnSysCommand(UINT nID,
  LPARAM lParam)
{
if ((nID & 0xFFF0) == IDM_ABOUTBOX)
{
CAboutDlg dlgAbout;
dlgAbout.DoModal();
}
else
{
CDialog::OnSysCommand(nID, lParam);
}
}
// If you add a minimize button to your dialog,
  you will need the code below
// to draw the icon. For MFC applications using
  the document/view model,
// this is automatically done for you by the
  framework.

void CStoiximaDlg::OnPaint()
{
if (IsIconic())
{
CPaintDC dc(this); // device context for
  painting

SendMessage(WM_ICONERASEBKGND,
  (WPARAM) dc.GetSafeHdc(), 0);

// Center icon in client rectangle
int cxIcon = GetSystemMetrics(SM_CXICON);
int cyIcon = GetSystemMetrics(SM_CYICON);
CRect rect;
GetClientRect(&rect);
int x = (rect.Width() - cxIcon + 1) / 2;
int y = (rect.Height() - cyIcon + 1) / 2;
// Draw the icon
dc.DrawIcon(x, y, m_hIcon);
}
else
{
CDialog::OnPaint();
}
```




**Τρέξτε το τελειωμένο πρόγραμμά μας και... καλά κέρδη.**

```
}
// The system calls this to obtain the cursor to
   display while the user drags
// the minimized window.
HCURSOR CStoiximaDlg::OnQueryDragIcon()
{
return (HCURSOR) m_hIcon;
}
void CStoiximaDlg::OnOK()
{
// TODO: Add extra validation here
UpdateData(true);
float stotal;
int polaplasiastis,stiles;
int i,j,n,m,nofgames;
float m_a[10];
bool m_s[8],systemplayed;
int m_p[10];
// Functions' declarations
// συνάρτηση που υπολογίζει το x παραγοντικό
int par(int);
// Initialize arrays with member variables
m_p[1] = m_p1;
m_p[2] = m_p2;
m_p[3] = m_p3;
m_p[4] = m_p4;
m_p[5] = m_p5;
m_p[6] = m_p6;
m_p[7] = m_p7;
m_p[8] = m_p8;
m_p[9] = m_p9;
m_p[10] = m_p10;
m_p[11] = m_p11;
m_p[12] = m_p12;
m_a[1] = m_a1;
m_a[2] = m_a2;
m_a[3] = m_a3;
m_a[4] = m_a4;
m_a[5] = m_a5;
m_a[6] = m_a6;
m_a[7] = m_a7;
m_a[8] = m_a8;
m_a[9] = m_a9;
m_a[10] = m_a10;
m_s[1] = m_s1;
m_s[2] = m_s2;
m_s[3] = m_s3;
m_s[4] = m_s4;
m_s[5] = m_s5;
m_s[6] = m_s6;
m_s[7] = m_s7;
m_s[8] = m_s8;
// count number of games played
for (n=1;n<=10;n++) if (m_a[n]==1) break;
nofgames=n-1;
// calculations (odds)
stotal=1;
stiles=0;
for (n=1;n<=nofgames;n++)
stotal*=m_a[n];
// system area
for (j=1;j<=8;j++)    {
if (m_s[j]) {
   stiles+=(par(nofgames)/(par(j+2)*par
   (nofgames-j-2)));
systemplayed=true;                 }
}
// number of columns if no system is selected
n=0;
for (j=1;j<=8;j++) n+=m_s[j];
if (!n) stiles=1;
// Calculate multiplier
polaplasiastis=1;
if (m_p1) polaplasiastis=polaplasiastis*100;
if (m_p2) polaplasiastis=polaplasiastis*50;
if (m_p3) polaplasiastis=polaplasiastis*40;
if (m_p4) polaplasiastis=polaplasiastis*30;
if (m_p5) polaplasiastis=polaplasiastis*20;
if (m_p6) polaplasiastis=polaplasiastis*10;
if (m_p7) polaplasiastis=polaplasiastis*7;
if (m_p8) polaplasiastis=polaplasiastis*6;
if (m_p9) polaplasiastis=polaplasiastis*5;
if (m_p10) polaplasiastis=polaplasiastis*4;
if (m_p11) polaplasiastis=polaplasiastis*3;
if (m_p12) polaplasiastis=polaplasiastis*2;

// final calculations of total cost, profit & games
   played

m_profit=stotal*polaplasiastis*100;
if (systemplayed) m_profit=0;
m_cost=polaplasiastis*100*stiles;
m_games=nofgames;

UpdateData(false);
}
void CStoiximaDlg::OnButton1()
{
// TODO: Add your control notification handler
   code here
// reset values
m_s1 = FALSE;
m_s2 = FALSE;
m_s3 = FALSE;
m_s4 = FALSE;
m_s5 = FALSE;
m_s6 = FALSE;
m_s7 = FALSE;
m_s8 = FALSE;
m_p1 = FALSE;
m_p2 = FALSE;
m_p3 = FALSE;
m_p4 = FALSE;
m_p5 = FALSE;
m_p6 = FALSE;
m_p7 = FALSE;
m_p8 = FALSE;
m_p9 = FALSE;
m_p10 = FALSE;
m_p11 = FALSE;
m_p12 = FALSE;
m_a1 = 1.0f;
m_a2 = 1.0f;
m_a3 = 1.0f;
m_a4 = 1.0f;
m_a5 = 1.0f;
m_a6 = 1.0f;
m_a7 = 1.0f;
m_a8 = 1.0f;
m_a9 = 1.0f;
m_a10 = 1.0f;
m_profit = 0;
m_cost = 0;
UpdateData(false);
}
void CStoiximaDlg::OnButton2()
{
// TODO: Add your control notification handler
   code here
// O κώδικας που ενεργοποιεί το About Dialog
   Box
CAboutDlg dlgAbout;
dlgAbout.DoModal();
}
// O κώδικας για τη συνάρτηση που υπολογίζει
   το x παραγοντικό
int par(int x) {
int p=1;
for (int c=1;c<=x;c++) p*=c;
return p;
}
```

## ΣΧΟΛΙΑ

Βλέπετε πως, παρ' όλο που χρησιμοποιήσαμε σχετικά "πρωτόγονες" τεχνικές, καταλήξαμε σε μία αξιοπρεπή λύση του αρχικού προβλήματος - του υπολογισμού, δηλαδή, των στοιχείων ενός δελτίου προκαθορισμένου στοιχήματος. Επίσης μέσα από τον κώδικα μάθαμε πώς εισάγουμε μία συνάρτηση. Φροντίστε να δηλώσετε τον τύπο της μαζί με τις δηλώσεις μεταβλητών στο block που επιθυμείτε και προσθέστε τον κώδικα που την υλοποιεί στο τέλος. Προσέξτε η χρήση της να περιορίζεται μέσα στο block στο οποίο και έχει οριστεί. Η τιμή που επιστρέφει η εκάστοτε συνάρτηση είναι η τιμή της μεταβλητής που ακολουθεί την εντολή "return".

Παράλληλα, είδαμε στην πράξη τη χρήση βασικών εντολών. Είδαμε τη δομή της if, το βρόγχο for και αρκετές άλλες τεχνικές που μέχρι τώρα είχαμε μελετήσει μόνο θεωρητικά, κυρίως στο τεύχος 112 (Δεκέμβριος '99). Εκμεταλλευθήκαμε τον ClassWizard και αρκετά από τα παρεχόμενα controls. Υπομονή μέχρι την επόμενη έκδοση που θα περιλαμβάνει και χρήση συστημάτων για "ψαγμένους" παίκτες. Ως τότε, καλά κέρδη και μακριά από τον "κουβά" που κοντεύει να γίνει μπανιέρα...

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

## ΣΤΑ ΦΤΕΡΑ ΤΟΥ... INTERNET!

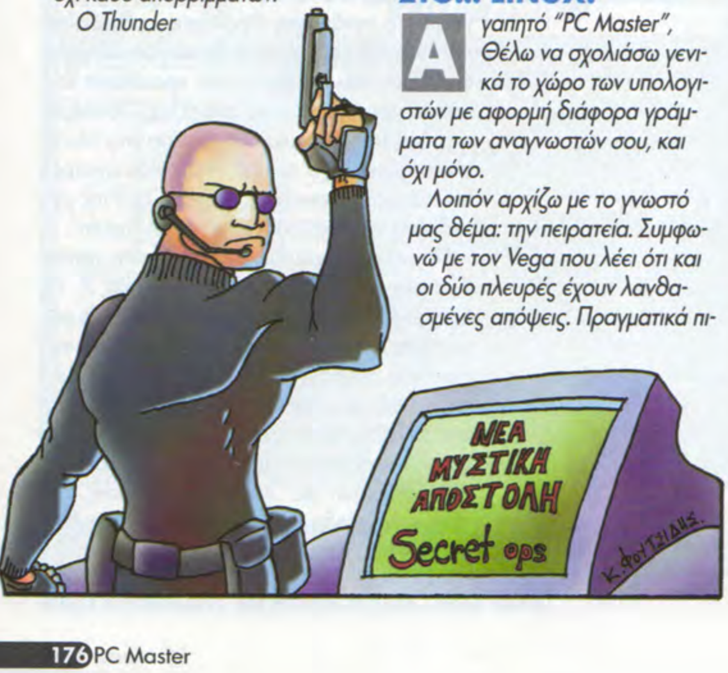
*Αγαπητοί συντάκτες του "PC Master",*

*Μου κρατάτε παρέα εδώ και κάμποσους μήνες και τώρα τελευταία και κάθε δεκαπενθήμερο. Μια και είδα ότι πάρα πολλοί αναγνώστες σας σάς στέλνουν γράμματα, και μάλιστα πολλές φορές τεράστια, πήρα και εγώ το θάρρος να σας γράψω για δεύτερη φορά, αφού το πρώτο γράμμα κατά πάσα πιθανότητα κατέληξε στον κάδο απορριμμάτων, για να σας ζητήσω κάτι που ελπίζω ότι είναι μέσα στα όρια των δυνατοτήτων σας. Θα ήθελα, αν γινόταν, να συμπεριλάβετε σε κάποιο από τα επόμενα CDs σας τα παιχνίδια Wing Commander που βγήκαν πριν από το Heart of the Tiger, δηλαδή το 3. Επίσης, θα σας ήμουν υπόχρεος αν βάζατε και το Secret Ops, γιατί δυστυχώς δεν είχα ποτέ μου Internet για να το κατωφορτώσω από κει και δεν ξέρω από πού να το προμηθευτώ. Ο μόνος λόγος που τόλμησα να σας ζητήσω κάτι τέτοιο είναι γιατί, από ό,τι βλέπω, δεν κρατάτε κανέναν παραπονεμένο. Τέλος, θα ήθελα να σας ρωτήσω πόσο στοιχίζει η σύνδεση στο Internet για μια ώρα. Αυτά. Ελπίζω σε... τουλάχιστον όχι κάδο απορριμμάτων.*

*Ο Thunder*

▼ Φίλε Thunder,

Τα παιχνίδια που ζητάς είναι εμπορικά και δεν μπορούν να μπουν στα συνοδευτικά CD-ROMs μας, με εξαίρεση το Secret Ops που έχει συμπεριληφθεί στο CD του περιοδικού πάρα πολύ καιρό πριν (όταν είχε σκάσει για πρώτη φορά μύτη). Τέλος, το αφιέρωμα αυτού του τεύχους στο Internet σίγουρα θα σε βοηθήσει να βγάλεις τα δικά σου συμπεράσματα, μια και η ερώτησή σου "πόσο κοστίζει μία ώρα στο Internet" δεν σηκώνει μια απλή απάντηση, αφού υπεισέρχονται πολλοί παράγοντες (ώρα σύνδεσης, κόστος συνδρομής στον provider, είδος σύνδεσης, ταχύτητα κ.λπ.).




## ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΣΤΟ... LINUX!

*Αγαπητό "PC Master",*

*Θέλω να σχολιάσω γενικά το χώρο των υπολογιστών με αφορμή διάφορα γράμματα των αναγνωστών σου, και όχι μόνο.*

*Λοιπόν αρχίζω με το γνωστό μας θέμα: την πειρατεία. Συμφωνώ με τον Vega που λέει ότι και οι δύο πλευρές έχουν λανθασμένες απόψεις. Πραγματικά πιστεύω ότι ούτε οι πειρατές ούτε οι "νόμιμοι" αγοραστές έχουν τελείως δίκιο ή άδικο. Πολλές φορές, μάλιστα, επικρατεί και ο φανατισμός και τότε τα πράγματα μπλέκονται περισσότερο.*

*Επίσης, θέλω να πω ότι γενικά στα λειτουργικά συστήματα προτιμώ τα Windows από τα Linux γιατί: α) Δεν είναι τόσο εύκολο για σένα να αλλάξεις λειτουργικό σύστημα και β) το 95% των παιχνιδιών ή προγραμμάτων τρέχουν μέσω Windows ή MS-DOS. Φυσικά, και το Linux έχει περισσότερη σταθερότητα και αξιοπιστία, αλλά δεν είναι τόσο διαδεδομένο όπως το δημιούργημα της Microsoft. Τέλος, θέλω να προσθέσω ότι τα adventures δεν έχουν πεθάνει, μα όσο περνάει ο καιρός λιγοστεύει η φήμη τους. Βέβαια, δεν παύουν ορισμένα να είναι θαυμάσια (βλ. Dracula, Gabriel Knight 3 και Discworld Noir).*

*Scyther*

*ΥΓ. 1: Αυτό είναι το πρώτο γράμμα που σας στέλνω και γι' αυτό ΕΛΠΙΖΩ ΣΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ (!).*

*ΥΓ. 2: Πιστεύω πως θα 'πρεπε να βάλετε στο συνοδευτικό CD ένα demo του SWAT 3. Είναι από τα καλύτερα του είδους μαζί με το Rainbow Six: Rogue Spear.*

*ΥΓ. 3: Συνεχίστε την καλή δουλειά!!!*

▼ Φίλε μας,

Demo του SWAT 3 έχει ήδη συμπεριληφθεί στα CD-ROMs μας. Οσο για τα adventures, πιστεύω πως σύντομα θα επιστρέψουν δριμύτερα, αν και ίσως δεν θα γνωρίσουν την ίδια εμπορική επιτυχία με τίτλους άλλων ειδών. Δεν πειράζει, όμως, καλύτερα underground και να τα ευχαριστιόμαστε, παρά commercial και να μας θυμίζουν κινηματογραφικές ταινίες που δεν κατάφεραν να βγουν στη μεγάλη οθόνη...

## RPGs vs RPGs

*Αγαπητό "PC Master",*

*Αρχικά πρέπει να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου για τις πολύ ευχάριστες ώρες που περνώ διαβάζοντας τα πολύ καλά άρθρα σου. Αυτό το γράμμα, όμως, δεν έχει σχέση, όχι άμεση τουλάχιστον, με το πρώτο συνθετικό του ονόματός σου. Αφορμή να σου γράψω ήταν το άρθρο του Gabriel στο τεύχος 114. Το άρθρο, για όσους δεν θυμούνται, αναφερόταν στα επιτραπέζια και στα computer RPGs και στο κατά πόσο είναι δυνατόν να γίνει σύγκριση μεταξύ τους.*

*Κατά την ταπεινή μου άποψη, τα δεύτερα είναι μια πολύ άσχημη μεταφορά των πρώτων στις οθόνες των υπολογιστικών συστημάτων. Ισως μάλιστα, όσο πιο πολύ αυξάνεται η τεχνολογία τόσο περισσότερο να χάνεται η ατμόσφαιρα των παιχνιδιών, αυτό το "πρωτόγονο" και "ντεμοντέ" που έχει η συνάντηση 3-4 φίλων με χαρακτήρες-προσωπικότητες που έχουν κλειστεί μέσα σε Players sheets και προσπαθούν να συνεργαστούν για να αντεπεξέλθουν στις δυσκολίες και τους γρίφους που υπάρχουν σε έτοιμες ή δημιουργημένες από το διεστραμμένο μυαλό του DM περιπέτειες (ουπς, πολύ φόρα πήρα).*

*Σκεφτείτε ακόμη πόσο πολύ έχασε στη γενική εικόνα του, εξαιτίας του χειρισμού, το Baldur's Gate. Το να μετατρέψεις σε real time κάτι που είχε αποδοθεί τόσο καλά σε turn based system ήταν τρομερό. Ισως αυτοί που δεν ασχολούνται με τους κόσμους της TSR απλώς να βρίσκουν δύσκολο*

το χειρισμό του. Εμείς οι "έμπειροι", όμως, που έχουμε γνωρίσει αυτό το turn based με δόσεις από real time, βλέπουμε τη μεγάλη διαφορά.

Θα ήθελα, μάλιστα, να επιστήσω την προσοχή σας στο Pool of Radiance που, κατά τη γνώμη μου, "έλεγε" όταν βγήκε και είναι ένα πολύ καλό παράδειγμα αυτών που προανέφερα. Τέλος πάντων, αναμένουμε το Torment, αν και δεν νομίζω πως θα υπάρξει κάποια συνταρακτική αλλαγή.

Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα θέμα που εμπεριέχει και το νέο RPG: Torment. Γίνεται μια καλή προσπάθεια να ξεφύγουμε από το κλασικό στυλ των παιχνιδιών που αναφέρονται στους κόσμους των Forgotten Realms και της Dragonlance. Πιστεύω ότι δεν είμαι ο μόνος που έχει βαρεθεί να χειρίζεται χαρακτήρες που έχουν να κάνουν με ανθρωποειδείς (ελληνιστί humanoid) φυλές. Τούτο διότι στον κόσμο του Planescape (εκεί διαδραματίζονται τα γεγονότα του Torment) μπορεί κάποιος να πάρει ως χαρακτήρες πλάσματα τα οποία έπρεπε να τα... γλείφει! Δεν νομίζω ότι κάποιος που ασχολείται με το AD&D μένει ασυγκίνητος στην ιδέα τού να χειρίζεται, με όλη τη διάσταση που έχει αυτή η λέξη στα RPGs, αυτά τα πλάσματα (Fiends, κατά τον Van Richten). Ως κάτοχος του Ravenloft έχω να καταθέσω πως και αυτός ο κόσμος αποτελεί μια πολύ καλή βάση για γερά adventures, τα οποία θα ξεπλύνουν το άσχημο όνομα που έχει δημιουργηθεί στις συνειδήσεις των PC users από παλαιότερες προσπάθειες. Μάλιστα, με τα καινούρια adventures που έχουν κυκλοφορήσει ή θα κυκλοφορήσουν, τα Dracula, Nocturne, Vampire, που ταιριάζουν στην ατμόσφαιρα του Ravenloft, νομίζω ότι αξίζει να γίνει μια τέτοια προσπάθεια.

Θα ήθελα να ζητήσω συγγνώμη για το μέγεθος γράμματος και για το γεγονός ότι είναι χειρόγραφο, αλλά δεν έχω ούτε εκτυπωτή ούτε πρόσβαση στο Internet. Το γεγονός ότι είναι ψιλο(!)μεγάλο και ότι δεν ενδιαφέρει την πλειονότητα των αναγνωστών του περιοδικού, κάνει τις πιθανότητες να δημοσιευτεί ελάχιστες. Ισως να ανοίγω έναν νέο κύκλο συζητήσεων...

Θα σας παρακαλέσω όμως να δοθεί στον Νάσο ώστε, αν θέλει, να μου στείλει κάποιο γράμμα με δικά του περαιτέρω σχόλια και απόψεις.

Με σεβασμό,

Μιχάλης "Strahd" Μιχαλολιάκος

Φίλε Μιχάλη,
Δώσαμε την επιστολή σου στον Νάσο όπως ζήτησες. Τα RPGs σίγουρα αποτελούν μια ιδιαίτερα δυναμική κατηγορία παιχνιδιών και υπάρχουν πολλά που μπορεί να ειπωθούν και να γραφτούν για αυτά. Το βήμα μας, φυσικά, είναι πάντα ανοικτό για να ακουστούν όλες οι απόψεις των ενδιαφερομένων.

## ΤΑ ΔΙΑΦΥΓΟΝΤΑ... TIPS

Αγαπητό "PC Master",
Νομίζω ότι δεν είναι απαραίτητο να μακρηγορήσω αναφέροντας τα, ομολογουμένως, πάρα πολύ καλά στοιχεία του περιοδικού. Ο λόγος, λοιπόν, για τον οποίο σας γράφω είναι η λύση του μισού μέρους του εκπληκτικού -κατά την άποψή μου και όχι μόνο-, adventure "GABRIEL KNIGHT 3" που περιλάμβανε το τεύχος 115. Αναφέρατε πως, αν κάποιος από εμάς, δηλαδή τους αναγνώστες που έχουμε παίξει το adventure, έχουμε δει σκηνές τις οποίες εσείς δεν αναφέρετε στη λύση του game, να σας γράψουμε και να σας αναφέρουμε τι σας διέφυγε. Επειτα από δική σας, λοιπόν, παρότρυνση σας αναφέρω ότι στην DAY 2 και συγκεκριμένα το διάστημα 2:00 PM - 5:00 PM, αφού μαγνητοσκοπήσεις κρυφά την τηλεφωνική συνομιλία του Buccheli, βγεις γρήγορα έξω από το δωμάτιο με τους τηλεφωνικούς θαλάμους και κατευθυνθείς προς τη ρεσεψιόν και μιλήσεις στον Jean, βλέπεις στο καθιστικό ένα sequence με τους Wilkes και Buccheli. Δεν έχω φυσικά ολοκληρώσει το παιχνίδι, αλλά δεν πιστεύω πως το sequence αυτό είναι το πιο σημαντικό για την ολοκλήρωσή του. Απλώς σας το αναφέρω επειδή οι ίδιοι το ζητήσατε. Κλείνοντας, λοιπόν, αυτό το γράμμα μου προς σε εσάς θα ήθελα να επισημάνω για μια τελευταία φορά την πολύ καλή δουλειά σας και τις πιο ζεστές ευχές μου, ώστε να συνεχίσετε να κάνετε αυτό που κάνετε με αγάπη και, ευτυχώς για τους αναγνώστες σας, με πολύ καλό αποτέλεσμα.

Φιλικά

JESUSA

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε για την επισήμανση που σίγουρα θα ενδιαφέρει και αρκετούς ακόμα αναγνώστες. Οσοι βρίσκετε κάτι που μας ξεφεύγει, μη διστάσετε να μας γράψετε και να το μοιραστείτε μαζί μας. Αλλωστε κι οι συντάκτες μας άνθρωποι είναι (Τι; Σίγουρα;), κάτι μπορεί να ξεχάσουν κι αυτοί καμιά φορά (να βρίσκω κι εγώ αφορμή για να τους περιποιούμαι καταλλήλως - εννιά ουρές είναι αυτές, βλέπεις, θέλουν τάισμα!)...

## ΚΑΙ ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΚΑΙ BASIC

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας τακτικός αναγνώστης σας (κι από φέτος φοιτητής) από το τεύχος 44. Μπορώ να πω ότι, στην κυριολεξία, μεγάλωσα με το "PC Master". Σας γράφω για να σας προτείνω κάποια πράγματα αναφορικά με το τι μπορείτε να βάλετε στα συνοδευτικά CDs. Περίπου 1-2 μήνες πριν άρχισα να ασχολούμαι με τη γλώσσα προγραμματισμού Dark BASIC, την οποία είχατε βάλει σε προηγούμενο τεύχος. Κάτι οι πενιχρές, για τις ανάγκες μου, δυνατότητες της Quickbasic που χρησιμοποιούσα ως τότε, κάτι οι πολλές δυνατότητες της DB που συνειδητοποίησα ότι έχει μόλις διάβασα όλο το help της, βρήκα σε αυτήν -κατά έναν τρόπο- το εργαλείο που χρειαζόμουν. Ακόμη όμως έμενε ένα σημαντικό πρόβλημα: Δεν είχα κάποιο εξωτερικό πρόγραμμα για δημιουργία 3D objects σε X Format (είναι Format Direct X κατά τα λεγόμενα των δημιουργών της DB), το οποίο είναι το μόνο που μπορεί να χειριστεί η DB προκειμένου για 3D objects. Επειτα από πολλές άκαρπες αναζητήσεις και καθώς δεν διαθέτω το 3D Studio, έπεσα τυχαία σε ένα πρόγραμμα ονόματι Jet3D, το οποίο μπορεί να δημιουργήσει ένα πλήρες τρισδιάστατο περιβάλλον με πολλά επιπλέον στοιχεία (πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε - η διεύθυνσή του στο Δίκτυο είναι www.jet3d.com ). Και πάλι όμως δεν ικανοποιούσε τη βασική ανάγκη μου, το στήσιμο objects ως X.Files. Το σημαντικό είναι ότι - είτε το πιστεύετε είτε όχι - το Jet3D είναι open source project (!!!) και με οδήγησε σε ένα άλλο, πολύ πιο πλήρες πρόγραμμα, το Genesis 3D. Αυτό είναι μια ολόκληρη σουίτα εφαρμογών για κατασκευή 3D games (κατά προτίμηση) ή και δεν ξέρω-γω-τι-άλλο. Είναι και αυτό open source πρόγραμμα (μου είναι πραγματικά αδύνατο να το διανοηθώ) και ίσως από τους δημιουργούς του Jet3D.

Διαθέτοντας μια υποτυπώδη σύνδεση στην Xtreme κατόρθωσα (κι εγώ απορώ - μάλλον περί τύχης πρόκειται) να κατεβάσω το Genesis 3D (φιλόδοξη ονομασία, έτσι;) από τη σελίδα του www.genesis3d.com. Σημειώστε ότι το εκτελέσιμο για την εγκατάστασή του είναι 29MB. Ευτυχώς το Jet3D το είχα βρει σε περιοδικό (Shareware - Φεβρουάριος 2000).

Σας ζητώ λοιπόν να βάλετε σε κάποιο κοντινό τεύχος το Genesis3D και το GenEdit2. Οσον αφορά στο Genesis, το ξέρω ότι είναι μεγάλο, αλλά τα περισσότερα demos σας δεν είναι μικρότερα. Σας το ξαναλέω είναι μοναδικό πρόγραμμα. Ρίξτε μόνο μια ματιά στο demo που έφτιαξαν οι δημιουργοί και θα καταλάβετε αμέ-

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

*σως. Βάλτε και λίγη φαντασία... Οσο για το GenEdit, απ' ό,τι κατάλαβα, είναι το "επόμενο βήμα" από το Jet3D, με πολλά επιπρόσθετα στοιχεία. Δεν κατάφερα ακόμη να το κατεβάσω (13MB - είναι στην ίδια ακριβώς σελίδα με το Genesis 3D, λίγο πιο κάτω αν κάνετε scroll τη σελίδα). Οπως λέει και η γιαγιά μου, μια φορά είναι του Αϊ-Γιαννιού (του Πατρίκου;).*

*Πιστεύω πως αυτά τα δύο -Genesis3D και GenEdit- θα κάνουν "μπαμ" στο χώρο των επίδοξων game designers αναγνωστών του "PC Master". Αν ήμουν εγώ υπεύθυνος της στήλης, θα το έβαζα με κλειστά μάτια.*

*Απευθύνομαι στο "PC Master", διότι αφ' ενός επί χρόνια είναι το αγαπημένο μου περιοδικό και με εκπλήσσει ευχάριστα και αφ' ετέρου όλα τα προγράμματα που ανέφερα είναι open source και το "PC Master" μας έχει συνηθίσει σε τέτοια "λαβράκια". Είπα λοιπόν να συμβάλω κι εγώ στο να εκπλήξει ακόμη μία φορά τους αναγνώστες του.*

*Αλλωστε είναι μια ευκαιρία να δουν "το φως το αληθινό" κι εκείνοι που ζουν ακόμη με τις Basic του DOS και να τους πέσει το σαγόνι ως το πάτωμα. Αυτό έπαθα με την DarkBasic. Ελπίζω και παρακαλώ να εισακουσθώ.*

*Φιλικά,*
*Κωστής Καρβουνιάρης*
*(neogen556@hotmail.com)*

*ΥΓ.: Πάντα ήθελα να ασχοληθώ με το χώρο του 3D modelling, από τότε που το "PC Master" (αθάνατο) έβαζε άρθρα για τα 3D Studio (1995-96). Φαίνεται πως έφτασε το πλήρωμα του χρόνου.*

▼ *Φίλε Κώστα,*

Σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις σου, πολλές από τις οποίες να είσαι σίγουρος πως σύντομα θα δεις να γίνονται πραγματικότητα. Είμαστε κι εμείς σκοτεινοί τύποι, άλλωστε. Είναι να μην τα πηγαίνουμε λοιπόν καλά με την Dark BASIC; Αλίμονο τώρα!

## Ο ΣΤΑΥΡΟΦΟΡΟΣ ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ!

*En taro Adun, αγαπητό περιοδικό!*

*No more γλείψιμο, το έχω ρίξει από τις άλλες φορές που σας έγραψα. Είμαι εγώ ο "Ναΐτης". Yes it's Templar again after all these months! Ο λόγος που άργησα είναι οι πρόσφατες επιδρομές των Zerg στον Shakuras - είχαμε πολλή δουλειά τελευταία, τι να κάνουμε; Μην ανησυχείτε, όμως, the Swarm was crushed! Τέλος πάντων, στα θέματα:*

*1) Απάντηση εις τον "έχθιστον" (εχθρός, εχθίων, έχθιστος - Βλ. Θεωρητική κατεύθυνση, Β' Λυκείου) Wintermute. Ξέρω, έχω καθυστερήσει μήνες και μήνες, αλλά είπαμε, blame it on Zerg (και κάτι φυσικές, κάτι χημείες κλπ. κλπ.): α) Αν θέλεις να με αντικρούσεις κάν' το με επιχειρήματα και όχι με ΚΑΤΙΝΙΕΣ. β) Ποιον θα σκίσεις στο Starcraft, ρε άσχετε, το γιο του Tassadar; γ) Τι με νοιάζει που έχεις τα πειρατικά CDs που εγώ δεν έχω δει ούτε στον ύπνο μου; Τα original που έχω εγώ δεν θα τα δεις ούτε επί Δευτέρας Παρουσίας. Και χωρίς να ακουμπάω δεκαχίλιαρα κάθε φορά. Απλώς ξέρω να περιμένω λίγο, μέχρι να βγουν φθηνότερα (Replay κλπ.). ΤΟΣΟΟ δύσκολο. Και μη μου πεις ότι χάνει το ενδιαφέρον του, γιατί κυκλοφορούν καινούρια. Αν ένα παιχνίδι αξίζει, θα το αγοράσεις. Ετσι απλά. Θα έχει κρατήσει το ενδιαφέρον σου μέχρι τότε. Αλλιώς δεν θα ήταν τόσο καλό. Οι απόψεις μου για την πειρατεία βρίσκονται σε άλλη επιστολή. Αυτά winty.*




*2) Υπάρχει κανείς εκεί έξω που να ενδιαφέρεται να πουλήσει τα Wing Commander 3 ή και 4; Pleaseeee! Κατά προτίμηση από Θεσσαλονίκη (αλλά και από Αθήνα ή αλλού να είναι δεν πειράζει).*

*3) Προς μεγάλη δυσαρέσκειά μου, διαπίστωσα ότι ο "Λάμπρος", ο "νιος και άπειρος" δέχτηκε μπαράζ επιθέσεων από "γνώστες". ΤΗΝ ΤΥΦΛΑ ΣΑΣ! ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟΝ ΝΑ ΕΧΟΥΝ ΠΑΡΕΙ ΤΑ ΜΥΑΛΑ ΣΑΣ ΤΟΣΟ ΑΕΡΑ; Εσείς δηλαδή δεν περάσατε ποτέ από αυτό το στάδιο; Γεννηθήκατε "γνώστες". Φίλε, γράψε όσες "μπούρδες" θες. Υπάρχουν πάντα κάποιοι ΑΛΛΟΙ που γράφουν περισσότερες...*

*4) Προς Μπέλλο (Σωτήρη). Κανένα expansion για το Starcraft που να εκτυλίσσεται μετά το Brood War υπάρχει περίπτωση να βγει ή περιμένουμε το sequel; (Το Insurrection τοποθετείται χρονικά πριν από το original.)*

*5) Συμφωνώ με τον Α. Γεράνη (τεύχος 117). Αν γίνεται, δημοσιεύστε κάποιον οδηγό για την Dark Basic.*

*6) Προς VEGA: THE GODS MADE HEAVY METAL! (Manowar, Iron Maiden, Blind Guardian, Iced Earth, Metallica πριν το Load, και, φυσικά, οι έξοχοι Grave Digger: Knights of the Cross, Tunes of War, Excalibur ....true metal!!! ΖΗΤΩ! Αραγε θα έρθουν στη Θεσσαλονίκη ποτέ; Προς το παρόν, θα βολευτώ με τους Deep Purple, και το καλοκαίρι έρχομαι Athens για Rockwave και Maiden Headliners!!! Up the irons!)*

*7) Δυστυχώς, έχω χάσει το τεύχος 107 και τα cheats του Prophecy. Τηλεφώνησα στο περιοδικό σας, μίλησα με τον Ηλία Καφούρο (thanks, Eddie), ο οποίος προσπάθησε να με βοηθήσει και είπε πως θα ψάξει για να τα βρει. Μπορείτε, ρε παιδιά; Θα μου κάνετε μεγάλη χάρη, έχω κολλήσει σε μια αποστολή κάτι μήνες (Storming the Rock). Αυτάάά...*

*8) Α, ναι....*

*9) Ξέχασα....*

*10) ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ ΣΤΗ ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΗ (όχι όμως ανθρώπινη κατά τον Κράτσα) ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΚΑΤΑΦΕΡΝΕΙ ΝΑ ΒΓΑΖΕΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΝΑ ΔΥΟ ΒΔΟΜΑΔΕΣ! Εντάξει, επιβαρύνει λίγο το πορτοφόλι (το ξαλαφρώνει μάλλον), αλλά δεν πειράζει ... το "Στοίχημα" να' ναι καλά.*

*11) Προς Κράτσα: Τα μαστίγια, τα μαστίγια! Θέλω φωτογραφία! Είναι ίδια με αυτά που έχουν οι καθηγητές μου στο φροντιστήριο (στο σχολείο έχουν μπαλτάδες αλά Butcher's Cleaver);*

*12) (Ουφ) Προς "KOSTAS DISASTER, TRIANTAFYLLOS DOOM": Τι σαράβαλα είναι αυτά; Τα μηχανήματά σας εξαφανίζονται μπρος στον ULTIMATE ELITE GIGANTIOUM GAMING/PROGRAMMING SYSTEM μου υπολογιστικής ισχύος P-133 ΚΑΙ VALE. Α, ναι, για τους γήινους: SLAUGHTER! MURDER, MURDER, FIGHT TO DEFEND JERUSALEM FROM UNHOLY DEVILS ... εεε; (Οι Grave Digger βλάπτουν την κρίση.)*

*Φιλικά*
*Templar (Knight of the Cross)*

*ΥΓ. 1: Ανεξαρτησία στη Σκωτία, ρε!!! Ελισάβετ, Κάρολε, Μπλερ (Τόνι, όχι Christopher), σε σας μιλάω!*

*ΥΓ. 2: Εξω οι Οθωμανοί από την Κύπρο ( Παλιό, ναι. Αδιάφορο όμως;)*

*ΥΓ. 3: Προς Bezalel: Πού ήσουν κρυμμένη τόσο καιρό, βρε κοπέλα μου; Αντε να δούμε και κάποιο κορίτσι στη συντακτική ομάδα του περιοδικού (και όχι μόνο σαδιστές αρχισυντάκτες).*

*Προς Νίκο Κόντη: Dark Templar, όμως στον Shakuras έχεις να*

*πατήσεις χρόνια! Ούτε τελευταία που σε χρειαζόμαστε (Kerrigan, infested bitch!). Μόνο 4th Coming! Ντροπή!*

*ΥΓ. 4: Βρήκα τρόπο για να ξεφορτωθείτε τον Κράτσα, αλλά για να σας τον πω, πρέπει πρώτα να δημοσιεύσετε τα cheats του Prophecy.*

*ΥΓ. 5: Τέλος πάντων, επειδή είστε καλά παιδιά: Βάλτε τον να τερματίσει με τη μία το Tiberian Sun σε Pentium στα 90MHz (κι όμως το έκανα και αυτό, στον υπολογιστή ενός φίλου μου!). Εννοείται και τις δύο campaigns.*

*ΥΓ. 6: (Τελευταίο! Το ορκίζομαι!) Προς εκείνο τον τύπο που θεωρεί τα RPGs τα καλύτερα παιχνίδια και την κλασική την καλύτερη μουσική. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΛΕΣ; Θεωρείς τα Might και Magic κορυφή. Εγώ τα σιχαίνομαι, τα θεωρώ "χαζοχαρούμενα" ως προς τον κόσμο τους, όμως δεν προσπαθώ να επιβάλλω τη γνώμη μου. Η κλασική μού φέρνει νύστα (only metal!). Οι απόψεις σου είναι κάπως μονόπλευρες. Προσωπικά θεωρώ ότι το να προσπαθείς να κάνεις τον Knight Cavalier δεν συγκρίνεται με το να οδηγείς τους Zealots στη μάχη εναντίον του σμήνους ή με το να "καθαρίζεις" τον Maltese Falcon παρέα με το σερίφη του Hub. Δεν έχω τίποτα με τα RPGs (τα Fallout και Eye of the Beholder 2, καθώς και το Anvil of Dawn είναι από τα αγαπημένα μου), αν και φανατικός των strategies (X-COM, Panzer General, Starcraft, Master of Orion, Imperium Galactica, Warhammer κλπ. κλπ.) και των adventures (λιγότερο). Μην προσπαθείς να περάσεις απόψεις τέτοιου είδους. Ωστόσο, σου εύχομαι καλή τύχη με τα "Γένεσις" και "Πρελούδιο". Γιατί δηλαδή, οι τραμπάκουλες οι Αμερικανοί είναι πιο έξυπνοι;*

▼ Φίλε Σταυροφόρε,

Καλή ομολογουμένως η προσπάθεια να με λυγίσεις με τον Pentium στα 90, όμως εγώ, κατέχοντας τα απόκρυφα μυστικά του dark overclocking (ίσως να σας τα γράψω καμιά μέρα, αν δεν βαριέμαι), κατάφερα να τον μετατρέψω σε Ektium στα 1900 και να τελειώσω και τις δύο campaigns σε μερικά κλάσματα του δευτερολέπτου! Οπως καταλαβαίνεις, λοιπόν, cheats του Prophecy δεν πρόκειται να δεις ούτε in your wildest dreams... Α, και λίγα τα λόγια σου για την Μπεσαμέλ...εεε.... Μπεζαλέλ ήθελα να πω. Ηδη οι συντάκτες σφάζονται επάνω στην ποδιά της...

## COMMANDOS 2 TRAILER

*Αγαπητό "PC Master", Γνωρίζοντας ότι είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά στο χώρο των PC games, θα ήθελα πολύ να μου κάνετε την παρακάτω χάρη: Στη διεύθυνση www.mirage.com.pl/files/commandos2.mpg στο Δίκτυο θα βρείτε ένα τρέιλερ για το παιχνίδι Commandos 2 της PyroStudios. Το τρέιλερ έχει μέγεθος 80MB και είναι περίπου 9 λεπτά σε διάρκεια. Με μια γρήγορη σύνδεση (την οποία δεν έχω) θα κατέβει σε περίπου 5 ώρες. Γνωρίζοντας ότι υπάρχουν αρκετοί fans των Commandos στην Ελλάδα και ξέροντας επίσης ότι το παιχνίδι θα βγει ή τον Μάιο ή τον Νοέμβριο του 2000, θα μπορούσατε να το κατεβάσετε και να το συμπεριλάβετε στα τρέιλερ των παιχνιδιών του επόμενου τεύχους;*

*Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.*

*Με κάθε εκτίμηση,*
*Ιάκωβος Βλιώρας*

▼ Φίλε Ιάκωβε,

Φυσικά και δεν ήταν δυνατόν να σου χαλάσουμε το χατίρι. Ετσι, στο συνοδευτικό μας CD-ROM του τεύχους 120 θα βρεις το τρέιλερ που μας ζήτησες, το οποίο παρουσιάζει όντως εξαιρετικό ενδιαφέρον.

## ΑΧ, ΑΥΤΗ Η ΚΡΙΣΗ...

*Αγαπητό -δεκαπενθήμερο πλέον- "PC Master", Ο λόγος που σου γράφω είναι για να μοιραστώ μαζί σου κάποιες σκέψεις μου αναφορικά με ένα ζήτημα για το οποίο γίνεται πολύς λόγος τον τελευταίο καιρό - και όχι άδικα. Αναφέρομαι στην κρίση των adventure games που πονάει όλους εμάς τους φανατικούς αυτής της κατηγορίας παιχνιδιών. Προσωπικά ασχολούμαι με το χώρο τα τελευταία 8 χρόνια και, χωρίς να θεωρώ τον εαυτό μου ειδήμονα (ο Αντρέας τι θα ήταν τότε;), πιστεύω ότι η σχέση μου με τα adventures απέχει μακράν από το να χαρακτηριστεί επιδερμική. Γι' αυτό το λόγο, εξάλλου, παίρνω το θάρρος να μιλήσω για το συγκεκριμένο ζήτημα.*

*Πρώτα απ' όλα, έχω την αίσθηση ότι όλη η κουβέντα γύρω από την κρίση των adventures άργησε να ξεκινήσει. Το πρόβλημα στο χώρο ξεκινάει ουσιαστικά γύρω στο 1994-5. Την εποχή εκείνη τα adventures είχαν ολοκληρώσει ένα μεγάλο κύκλο και η ανάγκη για κάτι καινούριο που θα ανανέωνε το χώρο ήταν πραγματικά πολύ έντονη. Η Sierra δεν είχε να προσφέρει κάτι περισσότερο και ήδη είχε αρχίσει να ανακυκλώνεται. Τα King's Quest είχαν γίνει 8, τα Quest for Glory 4, τα Larry 6, τα Space Quest 5, τα Police Quest 4, ενώ η Dynamix (θυγατρική της) εξέπνευσε πολύ γρήγορα μετά την εντυπωσιακή της εμφάνιση με τα Rise of the Dragon, Heart of China (έπος) και Willie Beamish. Η έλλειψη πρωτοτυπίας στις παραγωγές της Sierra ήταν και ο λόγος που σιγά σιγά έχανε τα σκήπτρα και αυτά πήγαιναν στη LucasArts, που με λιγότερες αλλά ποιοτικότερες και κυρίως πιο πρωτότυπες κυκλοφορίες κέρδιζε διαρκώς έδαφος. Με τα LOOM, Monkey Island 1 & 2, Indiana Jones 4, Day of Tentacle, Sam and Marx hit the road, για να συνεχιστεί η επίθεση τα επόμενα χρόνια με τα καταπληκτικά Full Throttle και The Dig. Η Sierra προσπαθώντας να αντιδράσει ξεκινάει τα Gabriel Knight και παίζει το τελευταίο της χαρτί. Την ίδια στιγμή καμιά άλλη εταιρία δεν φαίνεται να κάνει ουσιαστική παρουσία στο χώρο. Η Microprose δυστυχώς δεν συνεχίζει την προσπάθειά της, παρά το μοναδικό Rex Nebular. Η Legend κινείται μεταξύ φθοράς και αφθαρσίας και οι ελπίδες εναποτίθενται στην Access και στο εκπληκτικό Under a Killing Moon, που επιτέλους φρεσκάρει το χώρο.*

*Από την παραπάνω περιγραφή μπορούμε εύκολα να διαπιστώσουμε ότι μετά τη χρυσή περίοδο των adventures (κάπου μεταξύ 1990-1994 ή καλύτερα 1989-1994) η κατάσταση δείχνει να έχει φτάσει σε τέλμα. Η κυρίαρχος του χώρου (Sierra) επαναλαμβάνεται επικίνδυνα και κανένας δεν δείχνει να μπορεί να διατηρήσει ανθηρή την αγορά, αφού ακόμη και η LucasArts δεν είναι γέννημα θρέμμα του χώρου αυτού (τα adventures της εντυπωσιάζουν αλλά είναι λίγα, φανερώνοντας τις προτεραιότητες της Lucas που πάντα προσανατολιζόταν στο εμπόριο των Star Wars). Συνέπειες; Οι λογικές που θα ανέμενε κάθε οξυδερκής παρατηρητής: Η αγορά των adventures κατακλύζε-*





ται από πολλές μέτριες παραγωγές, η ποσότητα των κυκλοφοριών αυξάνεται, αλλά η ποιότητά τους καταβαραθρώνεται. Θυμίζω πολλούς τίτλους εκείνης της περιόδου: Inca, Blue Force, Innocent until Caught, Beneath a Steel Sky, Judgements Rites, Bloodnet, Inherit the Earth, Death's Gate, Little Big Adventure, Guilty, Noctropolis, Hell, Dragon Lore, Orion Conspiracy, Prisoner of Ice, Mission Critical, Shannara, Frankenstein, Kingdom of Magic, Psychic Detective, Spycraft, The Dark Eye, Chronicles of the Sword, Time Gates, Bad Mojo, Congo, Gene Machine, Normality. Σας θυμίζουν τίποτα; Ελάχιστα, έτσι δεν είναι; Για να μην είμαι βέβαια άδικος, θυμίζω και κάποιες άλλες κυκλοφορίες που, αν και υπήρξαν αξιόλογες, ωστόσο ήταν απελπιστικά λίγες για να σώσουν την κατάσταση: Alone in the Dark, Dracula Unleashed, System Shock, Ripper, RAMA, Sherlock Holmes and the Case of the Red Tattoo. Αντε και κάνα Shivers ή το The Riddle of Master Lu. Είναι φανερή η έλλειψη δυναμικής στο χώρο το 1995-6. Οι πωλήσεις παίρνουν την κατιούσα αποδεικνύοντας και με αριθμούς τη θλιβερή πραγματικότητα. Τα πράγματα γίνονται χειρότερα τα επόμενα δύο χρόνια, όταν με εξαίρεση τα Discworld 2, Atlantis, Toonstruck δεν κυκλοφορεί ΤΙΠΟΤΑ αξιόλογο. Η Sierra έχει χαθεί, η Lucas τι να σου κάνει με μόλις δύο τίτλους (Monkey Island 3, Grim Fandago) και η Access δεν δημιουργεί με το Overseer υποσχέσεις, αφού αυτό υστερούσε σε σχέση με το Pandora Directive. Εν έτει 1999 και 2000 η κατάσταση βρίσκεται στο απροχώρητο, καθώς οι ανακοινώσεις για νέους τίτλους είναι ελάχιστες. Ετσι οι μουρμούρες των προηγούμενων χρόνων γίνονται κραυγές απελπισίας από όλους εμάς που πονάμε τα adventure games.

Στην παραπάνω αναφορά, σκοπίμως δεν έκανα λόγο για έναν συγκεκριμένο τίτλο. Εναν τίτλο που ξεπήδησε μέσα στην κρίση και άλλαξε άρδην τα δεδομένα του χώρου. Πρόκειται ασφαλώς για το Myst και το ανεπανάληπτο Riven. Εκπληκτικοί τίτλοι, όσο και αν κάποιοι στενόμυαλοι από την άλλη κυρίως άκρη του Ατλαντικού δεν μπορούν να το κατανοήσουν. Οι τεράστιες πωλήσεις τους ήταν επόμενο να στρέψουν την αγορά των adventures προς την κατεύθυνσή τους. Πολλοί οι κλώνοι τους, ελάχιστες όμως οι αξιόλογες περιπτώσεις, που και αυτές ακόμα θάμπωναν μπροστά στο μεγαλείο του Myst/Riven.

Ηδη από τα παραπάνω έχουμε εντοπίσει δύο αιτίες που ερμηνεύουν τη σημερινή κατάσταση των adventure games. Πρώτον, η έλλειψη καινοτόμων παραγωγών που θα έδιναν νέα πνοή στο χώρο και, δεύτερον, η εμφάνιση του Myst που έστρεψε όλη τη βιομηχανία παραγωγής adventures προς την κατεύθυνσή του, εγκαταλείποντας τα παραδοσιακά (old school, όπως μου αρέσει να τα αποκαλώ) adventures. Μια τρίτη αιτία -που προσωπικά δεν αποδέχομαι απόλυτα- έχει να κάνει με την τεχνολογία και τον τρόπο που αυτή χρησιμοποιήθηκε στα PC games τα τελευταία χρόνια. Αναφέρομαι ως επί το πλείστον στις 3D κάρτες γραφικών. Τα action games απέκτησαν αίγλη χάρη σε αυτές τις κάρτες απομακρύνοντας το ενδιαφέρον του κοινού (προφανώς και των εταιριών) από τα adventures. Ο λόγος που δεν αποδέχομαι το τελευταίο ως παράγοντα φθοράς των adventures είναι ο ακόλουθος: Ο καθένας μας θα εντυπωσιαστεί από το απόλυτα τρισδιάστατο περιβάλλον κάθε shooter game, αυτό δεν σημαίνει όμως απαραίτητα ότι θα αγαπήσω και το συγκεκριμένο παιχνίδι. Σημασία δεν έχει τι είναι πιο εντυπωσιακό, αλλά τι είναι πιο διασκεδαστικό και ψυχαγωγικό.

Ετσι φτάνουμε στην ουσία της υπόθεσης -πάντα κατά την ταπεινή μου γνώμη- που δεν είναι άλλη από τη διαπαιδαγώγηση του σημερινού και αυριανού gamer. Ο σημερινός gamer δεν αντιμετωπίζει




το παιχνίδι με τη λογική της ψυχαγωγίας. Το παιχνίδι για το σημερινό 15χρονο δεν είναι μέσο ψυχικής, συναισθηματικής και πνευματικής ψυχαγωγίας (ψυχαγωγία = αγωγή ψυχής). Αντίθετα, είναι μέσο εκτόνωσης. Ο σημερινός gamer θέλει να σφάξει όσα περισσότερα τερατάκια μπορεί και έπειτα να καυχηθεί για τα κατορθώματά του. Οταν δε ο ηλεκτρονικός αντίπαλος πάψει να προσφέρει προκλήσεις, αρχίζει το δικτυακό σφάξιμο, άνθρωπος εναντίον ανθρώπου σε ένα μακελειό άνευ προηγουμένου. Ενα μακελειό που δυστυχώς αποδεικνύει πόσο ψυχικά άρρωστη είναι η νεολαία σήμερα. Γιατί για εμένα είναι αρρώστια να παθιάζεσαι με ένα virtual πεδίο μάχης, να χαίρεσαι όταν βλέπεις virtual αίματα να τινάζονται από τον virtual εχθρό την ώρα που περιτριγυρίζεσαι από virtual εκρήξεις και κάθε είδους virtual καταστροφές. Είναι ανισόρροπος ο άνθρωπος που πιστεύει ότι κατόρθωσε κάτι σημαντικό μόνο και μόνο επειδή κατακρεούργησε αναρίθμητους ανθρωπόμορφους ή μη αντιπάλους. Η όλη ιστορία μού φέρνει στο μυαλό ένα παιδί που όλη μέρα βλέπει Ράμπο και Terminator στο βίντεο για να τρέξει μετά στον Η/Υ και να επαναλάβει τα κατορθώματα των ηρώων του! Μα αυτό δεν είναι παράνοια; Εκτός και αν είμαι τελικά εγώ ο παρανοϊκός της υπόθεσης...

Τα adventures δεν πέθαναν. Πέθαναν όμως οι adventurers. Οι άνθρωποι που γοητεύονται από τους μαγευτικούς κόσμους που ανοίγονται σε κάθε adventure και καλούν να τους εξερευνήσουμε. Οταν αυτή η κατηγορία ανθρώπων επανέλθει στο προσκήνιο, τα adventures θα επανέλθουν και αυτά. Μέχρι τότε οι εταιρίες θα θησαυρίζουν από κάθε παιχνίδι τύπου Slay and Butcher Everything You See που θα κυκλοφορεί, ενώ τα adventures θα βουλιάζουν όλο και περισσότερο... ή τουλάχιστον θα μεταφερθούν σε έναν underground χώρο για λίγους ρομαντικούς που έχουν απομείνει. Ισως έτσι να είναι καλύτερα, ποιος ξέρει.

ΥΓ. 1: Θα ήθελα να δω το γράμμα μου δημοσιευμένο παρά τη μεγάλη του έκταση, καθώς θεωρώ ότι θα ανάψει τη σπίθα για συζήτηση μεταξύ του αναγνωστικού κοινού. Αν αυτό δεν είναι εφικτό, τουλάχιστον ας δοθεί στον Αντρίκο, του οποίου κάποια σχόλια θα ήθελα (αν και έχει τοποθετηθεί στο ζήτημα άπειρες φορές).

ΥΓ. 2: Επί τη ευκαιρία, να χαιρετίσω τον φίλο μου (τον Αντρέα, ντε) για την παρέα που κάνουμε τόσα χρόνια μέσα από τις σελίδες του περιοδικού. Διαβάζω το περιοδικό σας από το τεύχος 21 και γυρνώντας πίσω στο παρελθόν διαπιστώνω ότι ο βασικός λόγος που παθιάστηκα μαζί του είναι το μοναδικό ύφος των γραπτών του Αντρέα. Αν ασχολήθηκα με τα adventures, αυτό οφείλεται σε εσένα Αντρίκο και γι' αυτό σε ευχαριστώ εκ βαθέων.

ΥΓ. 3: Ασχετο: Οι Deep Purple στην Ελλάδα!!! Και τον Ιούλιο η απόλυτη ηδονή ... Iron Maiden και Dream Theater μαζί επί σκηνής, μπροστά στο μοναδικό αθηναϊκό κοινό!

Φιλικά,
Γιώργος

Φίλε Γιώργο,
Θα έλεγα πως μάλλον είσαι λίγο υπερβολικός. Τίποτα δεν πέθανε - απλώς κάποια πράγματα κάνουν τον κύκλο τους, όπως συμβαίνει σχεδόν σε όλες τις εκφάνσεις της ζωής. Ο κύκλος όμως, όπως ξέρεις, έχει τη μοναδική ιδιότητα να μη διαθέτει αρχή και τέλος. Ή, για να είμαστε ακριβέστεροι, αν ορίσουμε ένα σημείο του ως "τέλος", αυτό συμπίπτει με την "αρχή". Κάτι τέτοιο πιστεύω πως συμβαίνει και με τα αγαπημένα μας adventures - μία καινούρια αρχή ετοιμάζεται, ένας νέος κύκλος ανοίγει. Οχι κρίση λοιπόν, απλώς ανανέωση, επαναπροσδιορισμός, νέο ξεκίνημα. Ισως για λιγότερους, πλην όμως εκλεκτότερους.

PC

# CineMaster

**Στη στήλη αυτή θα βρείτε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!**

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

## MISSION TO MARS

| | |
|---|---|
| **Είδος** | Επιστημονική φαντασία |
| **Σκηνοθεσία** | Brian de Palma |
| **Παραγωγή** | Touchstone Pictures, The Jacobson Company |

**ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ**
Tim Robbins, Gary Sinise, Connie Nielsen, Jerry O'Connell, Kim Delaney



Αναμένεται τον Μάιο ο ερχομός του έργου επιστημονικής φαντασίας "Mission to Mars" στις ελληνικές κινηματογραφικές αίθουσες. Αυτή η φιλόδοξη παραγωγή έχει σκηνοθετηθεί από τον αριστοτέχνη Brian de Palma. Πρόκειται για μία ηρωική ταινία επιστημονικής φαντασίας με αρκετή δόση μυστηρίου.

Το "Mission to Mars" αφηγείται την ιστορία μίας αποστολής διάσωσης στον Κόκκινο Πλανήτη και τοποθετείται στο έτος 2020, έτος κατά το οποίο η NASA έχει καταφέρει να στείλει επανδρωμένη αποστολή στον Αρη. Τη στιγμή, όμως, που η αποστολή ανακαλύπτει τα απομεινάρια μίας αρχαίας κατασκευής, μία μυστηριώδης καταστροφή αποδεκατίζει το πλήρωμα. Ο Tim Robbins ("Ο Παίκτης", "Κύριος Χούλα Χουπ") αναλαμβάνει τη διακυβέρνηση της αποστολής διάσωσης, η οποία ξεκινά ένα εξάμηνο ταξίδι στο διάστημα με προορισμό τον Αρη, για να ανακαλύψει τι ακριβώς συνέβη στην πρώτη αποστολή. Στον αφιλόξενο πλανήτη τούς περιμένει μία απίστευτη έκπληξη, την οποία θα ανακαλύψετε αν πάτε να δείτε την ταινία (μη σας χαλάσουμε και το σασπένς).

**Το "Mission to Mars" αφηγείται την ιστορία μίας αποστολής διάσωσης στον Κόκκινο Πλανήτη και τοποθετείται στο έτος 2020, έτος κατά το οποίο η NASA έχει καταφέρει να στείλει επανδρωμένη αποστολή στον Αρη.**



Η ιδέα για την ταινία γεννήθηκε μέσα από το ενδιαφέρον του κόσμου το 1997 για τα αποτελέσματα της αποστολής της NASA στον πλανήτη Αρη ονόματι Pathfinder. Με δεδομένη μάλιστα τη μυθολογία που περιβάλλει τον μυστηριώδη πλανήτη σχετικά με την ύπαρξη ή όχι ζωής στην επιφάνειά του (ή ακόμη και στο εσωτερικό του), ήταν πολύ φυσικό το ότι -αργά ή γρήγορα- το Hollywood θα καταπιανόταν με το θέμα αυτό. Ο παραγωγός της ταινίας Tom Jacobson αναφέρει ότι η δημιουργία του "Mission to Mars" έγινε με τη συνεργασία της NASA. Συγκεκριμένα, το σενάριο τροποποιήθηκε έπειτα από παρεμβάσεις επιστημόνων, με σκοπό να αποδοθεί η πραγματικότητα των ταξιδιών στο διάστημα με όσο το δυνατόν πιο αληθοφανή τρόπο, δίνοντας ιδιαίτερη βαρύτητα στις τεχνικές και τους νόμους της φυσικής που διέπουν τέτοια ταξίδια. Το ίδιο συνέβη και σε ό,τι αφορούσε την κατασκευή των σκηνικών, του διαστημόπλοιου και των οχημάτων, τα οποία σχεδιάστηκαν και κατασκευάστηκαν με τη συνδρομή επιστημόνων και τεχνικών αεροδιαστημικής, βασίστηκαν δε σε πραγματικά σχέδια της NASA. Ακόμη και η επιλογή του χρόνου, στη διάρκεια του οποίου τοποθετούνται τα γεγονότα της ταινίας, δεν είναι καθόλου τυχαία, αφού σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα της NASA η πρώτη επανδρωμένη αποστολή στον Αρη προγραμματίζεται για το έτος 2020.

Το κόστος του "Mission to Mars", όπως ήταν αναμενόμενο από όσα προαναφέραμε, δεν θα μπορούσε παρά να είναι ιδιαίτερα αυξημένο. Τα 90 εκατ. δολάρια που κόστισε η ταινία μπορεί να αποτελούν ένα τρομακτικά υψηλό νούμερο ως απόλυτη τιμή, αλλά συγκριτικά με παρόμοιες παραγωγές παρέμεινε σε αρκετά λογικά επίπεδα. Τα πρώτα μηνύματα που παίρνουμε από την άλλη όχθη του Ατλαντικού λένε ότι η ταινία βασίζεται μεν σε μία πολύ καλή ιδέα, με αρκετά δομημένο σενάριο, αλλά δυστυχώς



στην πράξη δεν αποδίδει τα αναμενόμενα, καθώς οι ηθοποιοί μάλλον βρίσκονται έξω από τα νερά τους. Επίσης, αναφέρονται κάποιες "τρύπες" στην εξέλιξη του έργου, οι οποίες ακριβώς λόγω της πιστότητάς του δεν θεωρούνται απόλυτα δικαιολογημένες. Εμείς δεν έχουμε παρά να περιμένουμε την ημερομηνία πρώτης προβολής στη χώρα μας, για να διαπιστώσουμε ιδίοις όμμασι αν οι μέτριες αμερικανικές κριτικές ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα.

# DUNGEONS & DRAGONS MOVIE



Στο προηγούμενο τεύχος σάς είχαμε υποσχεθεί εκτενέστερη αναφορά στην ταινία που γυρίζεται με θέμα το πιο διάσημο επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων, το **Dungeons & Dragons**. Η ταινία, της οποίας τα γυρίσματα ξεκίνησαν πριν από περίπου έναν χρόνο στην Τσεχία (καταπληκτικά τοπία και πύργοι), σκηνοθετείται από έναν διάσημο DM και όχι σκηνοθέτη, τον **Courtney Solomon**, και προγραμματίζεται να βγει στις αίθουσες τον Οκτώβρη του 2000. Μέχρι τώρα στο καστ συμπεριλαμβάνονται, εκτός του **Jeremy Irons** που υποδύεται το σατανικό μάγο Profion, ο **Tom Baker** (ο γνωστός **Dr Who**) που εδώ παρουσιάζεται ως βασιλιάς των ξωτικών, ο **Richard O'Brien** (δημιουργός του **Rocky Horror Picture Show**) και αρκετοί δευτεροκλασάτοι και τηλεοπτικοί ηθοποιοί.

Η υπόθεση εκτυλίσσεται στο μυθικό βασίλειο Izmer, όπου οι πανίσχυροι μάγοι με αρχηγό τον Profion προσπαθούν να πάρουν στα χέρια τους την εξουσία αρπάζοντας από την πριγκίπισσα Savina το μαγικό ραβδί που ελέγχει τους χρυσούς δράκους. Για να σωθεί το βασίλειο από σίγουρη καταστροφή, πρέπει να βρεθεί το αντίστοιχο artifact που ελέγχει τους ακόμη πιο δυνατούς κόκκινους δράκους. Εδώ αρχίζει η κυρίως πλοκή, στην οποία πρωταγωνιστούν δύο κλέφτες, ένας νάνος και ένα ξωτικό. Αυτοί θα περιπλανηθούν στο βασίλειο Izmer και σε κατασκότεινα dungeons για να βρουν το artifact και να σώσουν τον κόσμο. Η δημιουργία των χαρακτήρων και γενικότερα το σενάριο βασίζονται στην κατά γράμμα μεταφορά των κανόνων του Dungeons & Dragons στη μεγάλη οθόνη (όχι, δεν θα δείτε γιγαντιαία ζάρια να πέφτουν στις σκηνές των μαχών).

Με 38 εκατ. δολάρια προϋπολογισμό και με σκηνοθέτη χωρίς προηγούμενη εμπειρία παραμένουμε ιδιαίτερα επιφυλακτικοί για την ποιότητα



του τελικού αποτελέσματος. Αλλωστε, δεν είναι λίγες οι φορές που προσπάθειες μεταφοράς είτε επιτραπέζιου παιχνιδιού είτε video game στον κινηματογράφο οδήγησαν σε τραγικά αποτυχημένες ταινίες. Οι fans του επιτραπέζιου, όμως, φαίνεται ότι δεν πτοούνται καθόλου, αφού αναμένουν με ανυπομονησία το τελείωμα των γυρισμάτων. Από τη μεριά μου, τα δεκατρία χρόνια προϋπηρεσίας στον κόσμο του Dungeons & Dragons με κάνουν από τη μία πλευρά να χαίρομαι για το εγχείρημα, αλλά να διατηρώ εξαιρετικές επιφυλάξεις για το αποτέλεσμα από την άλλη.

**www.dndmovie.com**

# CINE *news*

**Η 26η τελετή των Βραβείων Saturn, τα οποία απονέμονται στις καλύτερες κινηματογραφικές ταινίες και τηλεταινίες επιστημονικής φαντασίας, θα γίνει τον Ιούνιο στην Καλιφόρνια. Το μήνα που πέρασε ανακοινώθηκαν οι υποψηφιότητες, με τον "Ακέφαλο Καβαλάρη" να συγκεντρώνει τις περισσότερες. Στις υποψήφιες για διάκριση ταινίες περιλαμβάνονται οι "Matrix", "Star Wars, The Phantom Menace", "Εκτη Αίσθηση", "Η Μούμια", "Blair Witch Project" και "Being John Malkovich".**

**Ο πολυπαθής ρωσικός δορυφόρος MIR, μετά τις πάμπολλες περιπέτειες των αστροναυτών που κατά καιρούς πέρασαν από το εσωτερικό του, προβλημάτισε τους αρμόδιους σχετικά με τη συνέχιση της λειτουργίας του. Οι Ρώσοι, όμως, δεν άφησαν τον MIR να καταντήσει παλιοσίδερα του διαστήματος και αποφάσισαν να τον "νοικιάσουν" σε στούντιο του Hollywood, προκειμένου να χρησιμοποιηθεί στα γυρίσματα ταινίας επιστημονικής φαντασίας. Ηδη έχει**



**ανακοινωθεί το όνομα της ταινίας που πρόκειται να γυριστεί στον ηρωικό δορυφόρο (The Last Journey) και τώρα η παραγωγός εταιρία ψάχνει τρανταχτά ονόματα για να συμμετάσχουν στο φιλόδοξο project, προϋπολογισμού 206 εκατ. δολαρίων.**

**Το "Matrix" συνέχισε τη θριαμβευτική πορεία του και στα βραβεία BAFTA, δηλαδή τα βραβεία της Βρετανικής Ακαδημίας Κινηματογράφου. Στην απονομή που έγινε λίγο μετά τα βραβεία Οσκαρ, το "Matrix" κατάφερε για ακόμη μία φορά να κερδίσει το "Star Wars, The Phantom Menace" στον τομέα των τεχνικών εφέ, κατακτώντας το αντίστοιχο βραβείο. Οι υπόλοιποι υποψήφιοι για το εν λόγω βραβείο ήταν "Η Μούμια", το "A Bug's Life" και ο "Ακέφαλος Καβαλάρης".**

**Ο πασίγνωστος πρωταγωνιστής της σειράς X-Files David Duchovny ήρθε σε προστριβή με την παραγωγό εταιρία, όταν δήλωσε ότι**




**πλέον χρειάζεται περισσότερο χρόνο για την καριέρα του, εκτός της σειράς που τον έκανε παγκοσμίως διάσημο. Τελικά, το αίτημά του δεν έγινε αποδεκτό και ο ίδιος αποχωρεί πριν από την έναρξη των γυρισμάτων του 8ου κύκλου της σειράς. Οπως ο ίδιος δηλώνει, δεν υπήρξε θέμα χρημάτων, αλλά πλέον η ηλικία του είναι τέτοια που δεν του επιτρέπει να ασχολείται μόνο με τη σειρά "The X-Files", αφού επιθυμεί να εισέλθει κάποια στιγμή με αξιώσεις στο χώρο του κινηματογράφου.**

# Λύστε & κερδίστε!

## ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

***Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!***

*Δημιουργία - Επιμέλεια*
*Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr*




**10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ**
**ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**
**TINTIN**
**PRISONERS OF THE SUN**

### ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS

**Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.**

### ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Επιτέλους, αυτό που όλοι χρειαζόμαστε! Η Μάστερ-μάρκετινγκ έκανε πάλι το θαύμα της: Ενα σύστημα με DVD ROM drive, Pentium III στα 600MHz, 528MB μνήμης και -κρατηθείτε- ...καφετιέρα! Ενα σύστημα που προσφέρει όλες τις υπηρεσίες που προσφέρουν τα σύγχρονα PCs και ψήνει ΚΑΙ καφέ! Ναι, καλά διαβάσατε. Καφέ! Ετσι για να σκάσουν οι της NOVA...

### ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

**30 ΒΑΘΜΟΙ**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X | C | O | M | A | P | O | C | A | L | Y | P | S | E | S | Y | J | Q | K | L |
| D | F | Q | W | E | R | T | Y | U | I | O | P | U | I | I | H | T | W | L | E |
| V | B | I | T | Y | U | I | O | P | L | K | J | D | K | M | A | V | E | O | I |
| B | M | G | N | B | N | M | J | K | L | U | I | I | M | O | M | S | R | R | S |
| A | A | S | T | A | R | C | R | A | F | T | T | A | N | N | P | B | T | D | U |
| L | T | E | R | T | L | G | H | J | K | K | L | B | B | T | I | A | Y | S | R |
| D | C | E | R | T | Y | F | E | R | E | S | A | L | V | H | O | S | U | O | E |
| U | H | W | E | R | T | A | A | V | B | N | M | O | C | E | N | K | G | F | S |
| R | D | D | F | G | H | L | I | N | E | A | R | D | C | S | S | E | I | T | U |
| S | A | E | D | C | V | L | T | G | T | E | D | F | X | O | H | T | D | H | I |
| G | Y | C | V | B | N | O | R | F | V | A | E | R | Z | R | I | B | E | E | T |
| A | E | R | T | Y | U | U | G | H | J | K | S | B | A | C | P | A | H | R | L |
| T | V | B | N | M | K | T | R | T | Y | U | I | Y | S | E | M | L | T | E | A |
| E | G | H | O | S | T | B | U | S | T | E | R | S | D | R | A | L | F | A | R |
| A | S | D | F | G | H | J | K | L | E | R | T | Y | F | E | N | G | V | L | R |
| W | M | O | N | K | E | Y | I | S | L | A | N | D | G | R | A | H | B | M | Y |
| S | D | F | G | H | J | K | L | A | S | D | F | G | H | J | G | J | J | K | L |
| S | E | N | S | I | B | L | E | S | O | C | C | E | R | K | E | K | R | T | Y |
| Q | W | E | R | T | Y | U | I | O | P | J | K | L | O | L | R | L | I | K | E |
| H | E | R | O | E | S | O | F | M | I | G | H | T | M | A | G | I | C | B | N |

1. **XCOM: APOCALYPSE**
2. **FINAL FANTASY**
3. **FALLOUT**
4. **MONKEY ISLAND**
5. **CHAMPIONSHIP MANAGER**
6. **THE DIG**
7. **HEROES OF MIGHT &.MAGIC**
8. **BALDUR'S GATE**
9. **DIABLO**
10. **LORDS OF THE REALM**
11. **STARCRAFT**
12. **LEISURE SUIT LARRY**
13. **SENSIBLE SOCCER**
14. **MATCH DAY**
15. **SIMON THE SORCERER**
16. **GHOSTBUSTERS**
17. **TVS BASKETBALL**

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος αγαπημένα PC games.

## PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







**GRAND PRIX WORLD** — **DRIVER** — **GANGSTERS** — **SAVAGE ARENA** — **NEWMAN HAAS RACING**

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

## ΧΜΜΜ!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

**Ο Πατρίκος αγόρασε δύο δισκέτες και έδωσε συνολικά 1.100 δρχ. Η μία δισκέτα τού κόστισε 1.000 δρχ. περισσότερο από την άλλη. Πόσο είχε κάθε δισκέτα ξεχωριστά;**

**Ποιος βλέπει καλύτερα στο απόλυτο σκοτάδι: ένας που έχει μυωπία, ένας που έχει πρεσβυωπία ή ένας που έχει τέλεια όραση;**

**Ενα κατάμαυρο άλογο πήδηξε πάνω από έναν πύργο και προσγειώθηκε πάνω σε ένα μικρό ανθρωπάκι, εξαφανίζοντάς το. Πώς είναι δυνατόν να συνέβη αυτό;**

## Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

...ή μάλλον τα τελευταία λόγια διάσημων αγνώστων.

1. Ελα μωρέ που φοβάσαι. Είναι άφλεκτο!
2. Ασε με να σου βγάλω εγώ το ρολόι από τον σκουπιδοφάγο.
3. Ωωω, τι ωραίο τατουάζ!
4. Πρέπει να βρίσκεται σε χειμερία νάρκη...
5. Τι κάνει αυτό το πλήκτρο;
6. Σε συλλαμβάνω ως πολίτης!
7. Πρέπει να είναι ένα απλό εξάνθημα...
8. Ωστε είσαι κανίβαλος...
9. Είσαι σίγουρος ότι δεν είναι στην πρίζα;
10. Οχι, δεν είναι λυμένα τα κορδόνια μου!
11. Τι εννοείς όταν λες: "Θα ξαναγυρίσω";
12. Είμαι σίγουρος ότι πρέπει να κόψω το πράσινο καλώδιο...
13. Αραγε πού να είναι η μαμά αρκούδα;
14. Τώρα κοίτα τι θα κάνω...

## MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

**Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα του "προσωπικού επεξεργαστή πληροφοριών" στο Fallout.**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

**1 Μία από τις φυλές στο Warcraft.**
- A. Zerg
- B. Protoss
- P. Orcs

**2 Δεν είναι παιχνίδι στα PCs.**
- C. Amerzone
- D. Flight of the Amazon Queen
- I. The Return of the FUBAR

**3 Μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της Blizzard.**
- P. Diablo
- U. Fallout
- W. Baldur's Gate

**4 Είναι φανερό στατιστικό ποδοσφαιριστή στο Championship Manager 2000.**
- B. Consistency
- E. Proponitofagos
- F. Natural movement

**5 Ηρωας σε ένα από τα έξτρα σενάρια του Brood War.**
- O. War bringer
- P. Soul Reaver
- Q. Sipniewski

**6 Τι σημαίνουν τα αρχικά S.I.D. στο Gabriel Knight 3;**
- Y. Schattenjager Information Database
- Z. Sorry Idiotic Dumb Wight
- U. Sony Internal Databus

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 121. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 17 Μαΐου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 12η Μαΐου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 124. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 5 Ιουλίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress Α.Ε. και την Despec Multimedia Systems

## ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

**Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".**

ΕΠΩΝΥΜΟ: ..................................................

ΟΝΟΜΑ: ..................................................

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .......................... ΤΗΛ.: ..........................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ..................................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..................................................

ΠΟΛΗ: .......................................... Τ.Κ.: ..........................

# ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

**ΤΕΥΧΟΣ 118** | **15 ΜΑΡΤΙΟΥ 2000**

## MULTI QUIZ

Το όνομα διάσημου ξένου τραγουδιστή που εμφανίζεται στη "Νομαδική Ψυχή" είναι:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | A | V | I | D | | B | O | W | I | E |

1 Ποιος είναι ο ειδικός για τα παιχνίδια στρατηγικής στο "PC Master";
A) Ο Ναπολέων Βοναπάρτης
B) Η Λετίσια Κάστα
D) Ο Σωτήρης Μπέλλος

2 Ποια από τις παρακάτω είναι εταιρία παραγωγής ελληνικών τίτλων multimedia;
G) Μουστάκειος Σχολή
A) Γεννάδειος Σχολή
O) Πιγούνειος Σχολή

3 Είναι νέα στήλη στο ανανεωμένο "PC Master".
V) New Millennium
L) New Year's Day
Q) Εδώ Λονδίνο

4 Ποιος από τους παρακάτω τίτλους δεν κυκλοφορεί σε CD για PC;
W) Pandora Directive
X) Pandora's Box
I) Pandora Parta Ola

5 Τι σημαίνει η λέξη Basic;
D) Βασικός, θεμελιώδης, και είναι γλώσσα προγραμματισμού
W) Bill's Attempt To Seize Industry Control
R) Basica Den Xero

6 Γιατί τα Goblins δεν μπορούν να βάλουν πάνω από τρεις fanatics σε κάθε Regiment στο Warhammer;
B) Γιατί δεν ξέρουν να μετράνε πάνω από το τρία
R) Γιατί δεν τους αφήνει η μαμά τους
O) Γιατί εκτός των Κράτσα, Πατρίκου, Καφούρου δεν υπάρχει κάποιος άλλος ικανός για να γίνει Fanatic.

7 Κατά πολλούς είναι το καλύτερο ποδοσφαιράκι που έχει κυκλοφορήσει.
O) Sensible Soccer
Y) Kick On
Z) Sensible Word Of Soccer

8 Είναι μεγάλο ταλέντο για το Championship Manager 3 αλλά και τον πραγματικό ποδοσφαιρικό κόσμο.
W) Javier Saviola
O) Labros Choutos
X) Hlias Kafouros

9 Μάρκα για CD-ROMs
I) Mitsui
G) McDonalds
Z) Draculinia

10 Πώς μεταφράζεται η τελευταία ταινία σε σενάριο του Stephen King "The Green Mile";
U) Το Πράσινο Μήλο
E) Το Πράσινο Μίλι
M) Το Πράσινο Κλήμα

## ΧΜ!...

1. Μία λέξη.
2. 32. Το διάστημα που ακολουθεί μετά την 32η ακτίνα θα βρίσκεται ακριβώς πριν από την πρώτη ακτίνα.
3. Το σπίρτο.

**Τα δώρα (10 αντίτυπα του παιχνιδιού Beetle Crazy Cup) κέρδισαν οι εξής:**

- **ΤΣΩΛΗ ΛΙΝΑ** — ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ
- **ΣΙΑΤΟΣ ΠΕΤΡΟΣ** — ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ
- **ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ** — Ν. ΣΜΥΡΝΗ
- **ΠΑΤΡΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ** — ΑΘΗΝΑ
- **ΖΙΟΥΛΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ** — ΑΝΩ ΤΟΥΜΠΑ
- **ΔΟΥΜΑΣ ΘΩΜΑΣ** — ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ
- **ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ** — ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
- **ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ** — ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ
- **ΗΛΙΟΓΡΑΜΜΕΝΟΣ ΑΡΓΥΡΗΣ** — ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
- **ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΕΥΣΤΡΑΤΙΟΣ** — ΚΑΛΑΜΠΑΚΑ

## PHOTO QUIZ

Με τη σειρά που εμφανίζονται στο περιοδικό, οι εικόνες αντιστοιχούν στα εξής παιχνίδια:



FINAL FANTASY 8



URBAN CHAOS



THEOCRACY



IMPERIUM GALACTICA 2



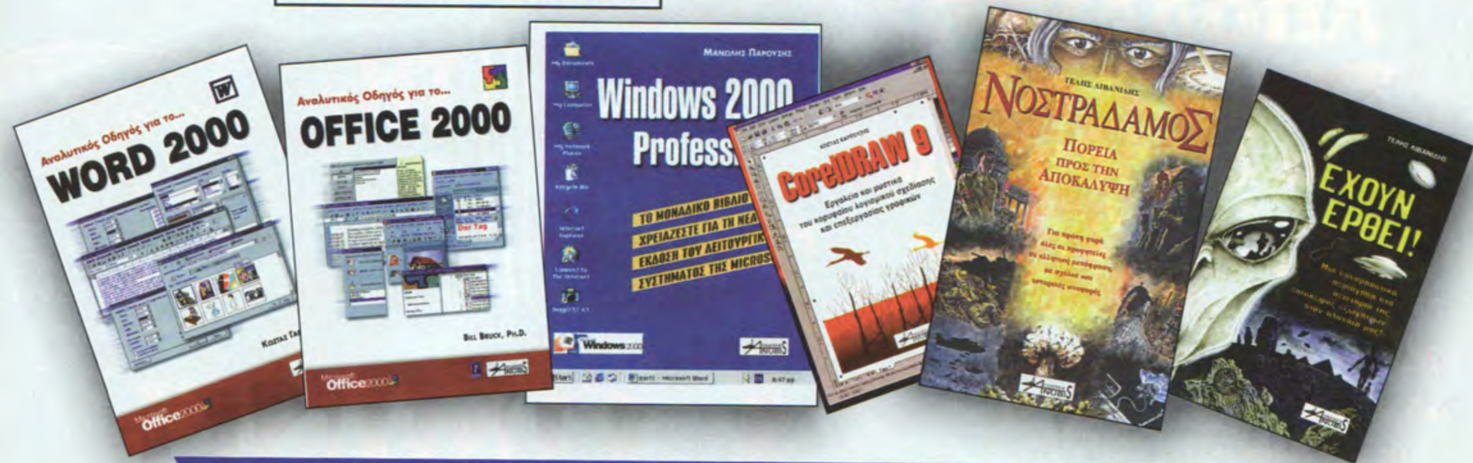
HANGSIM

## ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M | O | R | T | A | L | K | O | M | B | A | T | Q | W | H | U | M | K | N |
| G | E | W | Y | O | W | Y | U | I | A | B | N | M | K | J | H | G | U | S |
| A | S | S | H | F | S | S | F | G | T | R | T | Y | U | I | O | G | G | A |
| U | T | X | N | I | X | T | H | K | M | B | V | C | F | H | O | H | A | B |
| I | A | R | I | N | R | A | A | J | A | A | G | D | S | H | T | Y | B | R |
| O | R | F | G | A | F | R | C | B | N | V | R | X | S | S | R | T | R | A |
| K | G | V | H | L | V | W | H | O | R | T | Y | I | T | I | S | K | I | V |
| O | A | T | O | F | U | A | N | M | N | I | O | P | O | U | T | M | E | E |
| L | T | G | S | A | J | R | K | B | U | A | J | L | M | B | A | N | L | H |
| F | E | B | T | N | R | S | T | L | D | F | N | M | B | F | R | H | K | E |
| G | R | T | B | T | L | A | D | A | E | R | T | Y | R | V | I | O | N | A |
| E | S | D | U | A | C | V | B | D | U | N | E | N | A | G | R | S | S | R |
| S | D | R | S | S | T | Y | U | E | I | O | P | O | I | B | E | D | F | T |
| A | R | T | T | Y | Q | E | R | T | Y | U | I | N | D | F | K | G | T | K |
| S | T | R | E | E | T | F | I | G | H | T | E | R | E | G | D | S | A | H |
| D | G | U | R | E | R | E | T | I | K | A | N | E | R | O | K | O | S | M |
| F | T | Y | S | O | S | G | I | A | N | A | K | O | I | U | J | H | N | H |
| W | I | N | G | C | O | M | M | A | N | D | E | R | B | V | C | X | D | S |
| S | E | N | O | J | A | N | A | I | D | N | I | T | Y | U | I | O | P | M |

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

# ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS Collection




Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

Internet site: www.anubis.gr

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:




| ΚΩΔΙΚΟΣ | ΤΙΤΛΟΣ | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΤΙΜΗ |
|---|---|---|---|
| **Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η** | | | |
| **Διαδίκτυο** | | | |
| EB-00-291 | Microsoft NetMeeting 3 | 146 | 3.500 |
| EB-00-288 | Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000 | 195 | 4.200 |
| EB-00-289 | Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000 | 180 | 4.200 |
| EB-00-271 | FrontPage 98 | 133 | 3.500 |
| EB-00-283 | Internet Explorer 5 | 208 | 3.800 |
| EB-00-231 | Τα πάντα γύρω από το Usenet | 106 | 3.500 |
| EB-00-205 | Τα μυστικά του FTP | 105 | 3.500 |
| EB-00-199 | Οδηγός για IRC | 121 | 3.500 |
| EB-00-219 | World Wide Web Directory | 508 | 9.900 |
| EB-00-218 | web.guide | 308 | 6.800 |
| EB-00-204 | Surfing στο Internet | 364 | 4.200 |
| EB-00-180 | Ταξιδεύοντας στο Internet | 640 | 9.900 |
| EB-00-161 | Internet έξυπνα τρυκ | 339 | 5.200 |
| EB-00-281 | Η σκοτεινή πλευρά του Internet | 313 | 5.200 |
| EB-00-280 | Εισαγωγή στο Internet | 420 | 6.900 |
| **Λειτουργικά Συστήματα** | | | |
| EB-00-297 | Windows 2000 Professional | 496 | 6.800 |
| EB-00-307 | Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα! | 210 | 4.200 |
| EB-00-279 | Windows 98 Μυστικά και λύσεις | 166 | 4.200 |
| EB-00-273 | Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα! | 244 | 4.200 |

| ΚΩΔΙΚΟΣ | ΤΙΤΛΟΣ | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΤΙΜΗ |
|---|---|---|---|

## Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

### Εφαρμογές

| | | | |
|---|---|---|---|
| ΕΒ-00-296 | Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000 | 800 | 9.900 |
| ΕΒ-00-308 | Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000 | 250 | 4.200 |
| ΕΒ-00-293 | Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000 | 576 | 6.800 |
| ΕΒ-00-309 | Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000 | 250 | 4.200 |
| ΕΒ-00-306 | Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000 | 630 | |
| ΕΒ-00-305 | Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000 | 520 | |
| ΕΒ-00-290 | Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000 | 234 | 4.200 |
| ΕΒ-00-298 | AutoCAD 2000 | 448 | |
| ΕΒ-00-264 | AutoCAD 14 για Windows | 380 | 6.800 |
| ΕΒ-00-292 | Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000 | 190 | 4.200 |
| ΕΒ-00-300 | 3D Studio MAX 3 | 416 | |
| ΕΒ-00-277 | 3D Studio MAX 2.5 | 630 | 9.900 |
| ΕΒ-00-299 | CorelDRAW 9 | 416 | 6.800 |
| ΕΒ-00-270 | Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα! | 361 | 5.200 |
| ΕΒ-00-269 | CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός | 573 | 9.300 |

### Προγραμματισμός

| | | | |
|---|---|---|---|
| ΕΒ-00-268 | Προγραμματίστε σε Java & JavaScript | 357 | 5.700 |
| ΕΒ-00-244 | Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4 | 599 | 7.900 |
| ΕΒ-00-237 | Η HTML στην πράξη | 378 | 6.800 |
| ΕΒ-00-217 | Προγραμματίστε σε HTML | 125 | 3.500 |

### Γενικά

| | | | |
|---|---|---|---|
| ΕΒ-00-286 | Τα μυστικά του Power User | 325 | 5.800 |
| ΕΒ-00-263 | Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα | 374 | 6.200 |
| ΕΒ-00-209 | Μικρό λεξικό Πληροφορικής | 105 | 3.500 |

## F A N T A S Y

| | | | |
|---|---|---|---|
| ΕΒ-00-275 | Tigana (α' τόμος) | 442 | 4.800 |
| ΕΒ-00-276 | Tigana (β' τόμος) | 312 | 4.200 |
| ΕΒ-00-284 | Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος) | 312 | 4.200 |
| ΕΒ-00-285 | Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος) | 316 | 4.200 |

## Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η

| | | | |
|---|---|---|---|
| Υπό έκδοση | Τα κεκρυμμένα | | |
| ΕΒ-00-295 | Έχουν έρθει! | 300 | 4.800 |
| ΕΒ-00-287 | Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη | 580 | 4.900 |
| ΕΒ-00-142 | Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών | 930 | 10.900 |

## S O F T W A R E

| | | | |
|---|---|---|---|
| ΔΒ-00-019 | Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM) | | 9.000 |
| ΔΒ-00-021 | Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM) | | 9.000 |
| ΔΒ-00-022 | Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM) | | 9.000 |
| ΔΒ-00-023 | Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM) | | 12.000 |



# αγγελίες

## SOFTWARE

**ΖΗΤΕΙΤΑΙ** το The Dig της LucasArts, σε λογική τιμή (μόνο η CD-ROM έκδοση).
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
E-mail: nickmes@usa.net

**ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** τα Expansion Packs Brood War, Beyond the Dark Portal, Retaliation και Counterstrike σε λογικές τιμές.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πουλίδης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6541991
E-mail: alx85@yahoo.com

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** παιχνίδια για PC (και για PlayStation), στην τιμή των 1.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: (0385) 24810

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** το παιχνίδι Zork Nemesis, original, προς 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πουλίδης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6541991
E-mail: alx85@yahoo.com

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** games και προγράμματα, παλιά και καινούρια. Μεγάλη γκάμα.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: 0932-462013

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** PC games γνήσια, όπως The Sims, Planescape Torment, Quake 3, Darkstone, Caesar 3, Unreal κ.ά. από 4.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 2133075

**Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware.**
**Καλές αγοραπωλησίες!**
**Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.**

## HARDWARE

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** CD-ROM Mitsui 24x, εκτυπωτής HP 670, modem εσωτερικό 36K, σε χαμηλές τιμές, καθώς και games για PC και PlayStation. Επίσης λύσεις adventures και hints'n'tips. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταματόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 0937-564471

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Pentium MMX 200MHz, Adi 15'', 128MB RAM, 5,3GB hard disk, Diamond Stealth 3D 2000 & Voodoo 1, SoundBlaster 16, ηχεία, HP DeskJet 560, HP 4p scanner, modem 56K. Δώρο games. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Φρονιμίδης Ρωμύλος
Τηλέφωνο: 0946-301459

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Pentium II MMX 266MHz και Legend V, πολύ φθηνά. Επίσης, Viper V330, Micronix MX8611+ και 3Dfx Voodoo Rush, SoundBlaster AWE 64. Ολα σε χαμηλές τιμές.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρκάλης Παντελής
Τηλέφωνο: 9651339
E-Mail: p_arkalis@hotmail.com

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Celeron 300MHz, 10,2GB hard disk, Voodoo 3000, 15'' monitor, CD-ROM, modem 56Kpbs και mainboard Intel 810. Τιμή 230.000 δρχ. και 30.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Διονυσίου Γιώργος
Τηλέφωνο: 9351223

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** το Microsoft Intellimouse w/scroll PS2 με το κουτί και το manual, στην τιμή των 11.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τριχόπουλος Αργύρης
Τηλέφωνο: 0977-143441

## ΔΙΑΦΟΡΑ

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** PlayStation πλήρως εξοπλισμένο και επιπλέον 60 παιχνίδια.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: (0385) 24810

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** gamepad Interact-Sv228, 8 πλήκτρα, autofire. Τιμή 5.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Οομα: Σακαρίκος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6923773

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** PlayStation με τσιπάκι, 30 CDs, 10 demos, μοχλοί, memory cards, ευρωπαϊκό και αμερικανικό καλώδιο, μόνο 110.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107, 0977 - 797543

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** το NOKIA 3210 με κουτί/εγγύηση και δύο προσόψεις, στην τιμή των 70.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τριχόπουλος Αργύρης
Τηλέφωνο: 0977-143441
E-mail: argtri@hotmail.com

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** κάρτες για το Magic: The Gathering. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: 0932-462013

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** PlayStation (12 μηνών), memory card, 2 χειριστήρια (1 dual shock), αμερικανικό καλώδιο και πάνω από 5 παιχνίδια, μόνο 60.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κοψάλης Κώστας
Τηλέφωνο: (0643) 22912

## TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

**Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):**

**Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!**

1. ........................................................................

2. ........................................................................

3. ........................................................................

ΟΝΟΜ/ΜΟ ........................................................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ............................ ΠΟΛΗ ............................ Τ.Κ. ............

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ........................................ ΗΛΙΚΙΑ ............

**Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα**

## ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!




### ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ........................................ ΗΛΙΚΙΑ ............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ............................ ΠΟΛΗ ............................ Τ.Κ. ............

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ........................................ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ............

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ........................................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ ............

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

| ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ | ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΑΝΤΙΤΥΠΑ | ΚΟΣΤΟΣ |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................

**Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.**

***Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.*** **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

## ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

**Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.**

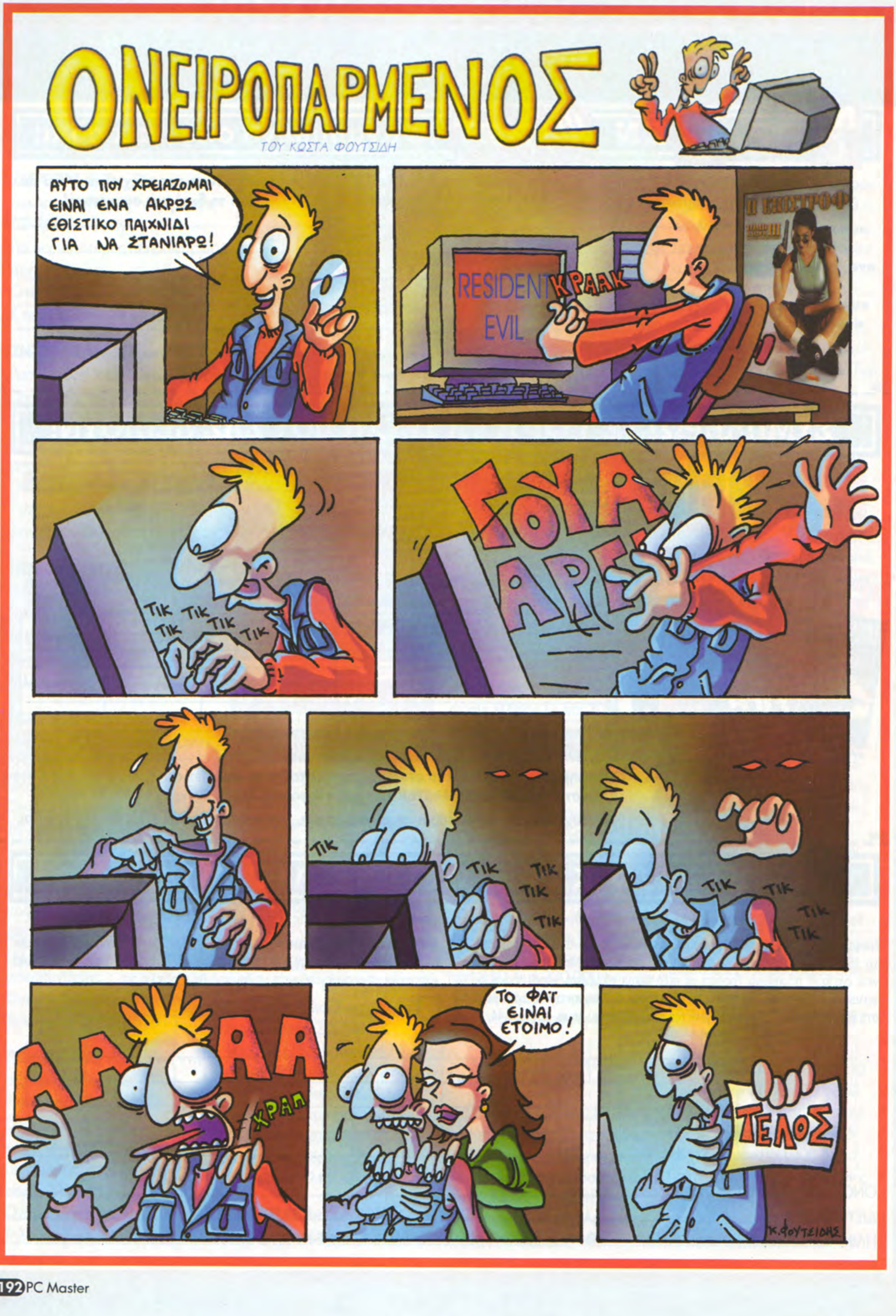
Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ........................................................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ............................ ΠΟΛΗ ............................ Τ.Κ. ............

ΗΛΙΚΙΑ ................ ΤΗΛ. ............................ E-MAIL ADDRESS ............................


ΟΝΕΙΡΟΠΑΡΜΕΝΟΣ
ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΦΟΥΤΣΙΔΗ
ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΚΡΩΣ ΕΘΙΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΤΑΝΙΑΡΩ!
RESIDENT EVIL
ΚΡΑΑΚ
ΤΙΚ ΤΙΚ ΤΙΚ ΤΙΚ ΤΙΚ
ΓΟΥΑ
ΤΙΚ ΤΙΚ ΤΙΚ ΤΙΚ ΤΙΚ
ΤΙΚ ΤΙΚ ΤΙΚ ΤΙΚ
ΑΑΑΑ
ΧΡΑΠ
ΤΟ ΦΑΪ ΕΙΝΑΙ ΕΤΟΙΜΟ!
ΤΕΛΟΣ
Κ. ΦΟΥΤΣΙΔΗΣ



ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
Του Π. ΛΥΡΗ...
ΜΠΑΙΝΕΙ CD... ΕΤΟΙΜΑΣΤΕ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΚΑΙ ΑΓΗΜΑ ΥΠΟΔΟΧΗΣ!
FINDERS KEEPERS 2000
ΖΒΙΠ!
ΟΛΟΙ ΕΤΟΙΜΟΙ;
ΑΦΗΣΤΕ ΤΙΣ ΜΟΥΣΙΚΕΣ... ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ; ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΓΙΝΟΥΜΕ INSTALL!
ΟΥΠΣ!
ΦΟΥΛ INSTALL!... 480 MB ΓΕΜΑΤΑ BUGS!...
ΓΑΒ ΓΑΒ!
ΠΕΙΡΑΤΙΚΟ SOFTWARE... ΚΑΝΕ ΚΑΤΙ ΓΙΑΤΙ ΘΑ ΠΑΘΩ LAG...
DLL.
MIRC
ΚΑΙ ΚΑΘΩΣ ΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΕΧΟΥΝ ΦΤΑΣΕΙ ΣΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ...
ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΛΟΣ Ο ΔΙΣΚΟΣ ΡΕ!
ΕΛΕΟΣ..
ΤΩΡΑ ΠΟΥ ΔΕΝ ΣΕ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ΑΠΛΟ ΘΑ ΣΕ... ΑΜΑΝ!
DLL.
ΣΩΘΗΚΑΜΕ... ΜΠΡΑΒΟ DLL. ΑΛΛΑ ΑΥΤΟ ΤΟ ΟΠΛΟ ΠΟΥ ΤΟ ΒΡΗΚΕΣ;
ΣΕ ΕΝΑ ΠΑΛΙΟ SAVE ΤΟΥ QUAKE 2!
ΑΟΥΤΣ!
ΚΛΑΠ! ΚΛΑΠ!
ΜΠΑΜ
ΝΑΙ...ΕΛΑ ΤΑΣΟ... ΑΣΕ ΡΕ ΠΑΙΔΑΚΙ ΜΟΥ ΔΕΝ ΞΑΝΑΓΟΡΑΖΩ CD ΑΠΟ ΠΕΙΡΑΤΗ... ΓΙΑΤΙ;...ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΠΟΥ ΜΟΥ ΕΦΕΡΕ ΜΕ ΤΟ ΠΟΥ ΜΠΗΚΕ ΑΚΟΥΣΑ ΚΑΤΙ ΠΕΡΙΕΡΓΟΥΣ ΗΧΟΥΣ ΚΑΙ ΒΓΗΚΕ ΜΟΝΟ ΤΟΥ... ΜΕΤΑ ΦΟΡΤΩΣΕ ΤΗΝ ΠΑΣΙΕΝΤΖΑ ΤΩΝ WINDOWS...
SHUT DOWN

# O TEMPORA! O MORES!

Του Γ.Δ.Κομιώτη

